



# THE NO LANDS BESTIARY

- TOMO I -







## BELVA D'OSSIDIANA

Bestia magica Grande

DADI VITA: 8D10+24 (68)

INIZIATIVA: +6

VELOCITÀ: 12

CLASSE ARMATURA: 21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19

ATT. BASE/LOTTA: +8/+16

ATTACCO: artiglio +13 (2D4+5)

ATT. COMPLETO: 2 artigli +13 (1D8+5), morso +8 (2D8+5)

SPAZIO PORTATA: 3 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Pioggia di Lapilli,

Morso Straziante

Qualità speciali: Percezione cieca, Scurovisione 18 m,

Resistenza ai proiettili, Immunità al fuoco

Tiri Salvezza: Tempra +9; Riflessi +8; Volontà +3

Statistiche: For 20; Des 14; Cos 17;

Int 5; Sag 10; Car 6

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +9,

Nascondersi +11

Talent: Furtivo, Schivare, Iniziativa Migliorata, Olfatto acuto

Ambiente: Desertico, Zone vulcaniche

Organizzazione: Solitario, Branco

Grado di Sfida: 6

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

## Strategia

Le Belve di Ossidiana adottano solitamente due strategie di combattimento: l'agguato e l'inseguimento. Se non sono particolarmente affamate si limitano a cercarsi un buon punto dove possono nascondersi facilmente e dove eventuali prede non hanno molte vie di fuga, quindi le attaccano ferocemente. Se si trovano in zone vulcaniche vicine a sentieri e piste battute si nascondono nella lava, o si sotterrano nel terreno mezzo sciolto dal calore. Se invece sono affamate, le belve si affidano al loro notevole olfatto per cacciare la preda più vicina; se si tratta di un bersaglio solitario lo attaccano non appena raggiunto, se invece si tratta di più prede, attendono l'oscurità e sfruttano le proprie capacità di muoversi silenziosamente e nascondersi per piombare all'improvviso sui bersagli.

## Combattimento

Le Belve d'Ossidiana sono nemici difficili da combattere, feroci e senza paura dominano la catena alimentare nel loro habitat e non temono nemmeno avversari numerosi, o dotati di poteri magici.

Vedono perfettamente al buio, ignorano qualsiasi danno derivante da fuoco e calore (anche magici) ed il loro morso non si dimentica facilmente.

**Pioggia di Lapilli:** se la Belva d'Ossidiana è stata recentemente immersa nella lava può scrollarsi, generando una pioggia di lapilli che infligge a qualunque bersaglio intorno ad essa nel raggio di 3 metri 2D6 danni da fuoco, dimezzabili con un TS su Riflessi con CD 14.

**Morso Straziante:** ogni volta che il morso della Belva d'Ossidiana va a segno, impone al bersaglio un TS su Tempra con CD 14, se esso non viene superato la saliva rovente della creatura scava la carne del soggetto infliggendogli ulteriori 2D6 danni.

**Resistenza ai Proiettili:** il durissimo carapace roccioso della Belva d'Ossidiana la protegge dai normali proiettili come frecce, dardi e quadrelli, i quali non la danneggiano. Questa protezione non è valida con i proiettili incantati, con quelli di tipo speciale (per esempio il macigno lanciato da un gigante), o se viene effettuato con successo un colpo mirato agli occhi, o all'addome del mostro che non sono protetti dal suo carapace.

## Tesoro

Le Belve d'Ossidiana non raccolgono nessun tipo di tesoro, ma all'osservatore attento non sfuggirà che esse stesse sono un tesoro, infatti dal carapace d'ossidiana delle creature si possono ricavare ottime e resistenti armature, o altrimenti scudi efficaci contro gli attacchi a base di calore. L'unico problema è rappresentato dal peso delle bestie che raggiungono facilmente in età adulta la mezza tonnellata.





## SPINATO

Bestia Grande

Dadi vita: 4D8+8 (26)

Iniziativa: 0

Velocità: 9

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18

Attacco base/lotta: +3/+12

Attacco: artiglio +7 (1D6+4)

Attacco completo: 2 artigli +7 (1D6+4)

Spazio portata: 3 m./3 m.

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Corazza Spinata,

Visione Crepuscolare

Tiri Salvezza: Tempra +6; Riflessi +1; Volontà +0

Statistiche: For 18; Des 10; Cos 14;

Int 4; Sag 8; Car 5

Abilità: Ascoltare +4, Scalare +5, Sopravvivenza +8

Talent: Allerta, Assaltare

Ambiente: Qualsiasi montano

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: 1-3 DV (Medio); 5-8 DV (grande);

9-12 DV (Enorme)

## Strategia

Gli Spinati non adottano grandi strategie, continuano a spostarsi per il proprio territorio di caccia, di solito un'ampia zona d'alta montagna, cacciando e nutrendosi di qualunque cosa siano in grado di uccidere.

Generalmente non abbandonano mai il proprio territorio e attaccano qualsiasi predatore vi entri.

## Combattimento

Gli Spinati cercano sempre di combattere corpo a corpo, in modo da sfruttare la puntura velenosa del loro carapace. Se feriti gravemente, o messi in difficoltà, si danno alla fuga disordinatamente.

Veleno: sia gli artigli che la puntura degli aculei di uno Spinato è fortemente debilitante. Impone un TS contro Tempra con CD 12, danni iniziali 1D6 forza, secondari 2D6 forza.

Corazza Spinata: se un avversario entra in corpo a corpo con uno Spinato, deve effettuare una prova di Des con CD 15, o essere punto dai suoi aculei, subendo 1D4 ferite e l'effetto del suo Veleno.

## Tesoro

Standard nella tana, di solito una grotta, un avvallamento poco accessibile nel terreno. Un personaggio con abilità di erborista, o alchimista può cercare di recuperare il veleno di uno spinato e i suoi aculei. Dal primo si può ricavare un veleno simile a quello della creatura, o potenti antidoti ai veleni naturali, dai secondi punte di freccia che possono iniettare sostanze.





## TROLL

Gigante Grande

Dadi vita: 8D8+40 (78)

Iniziativa: 0

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovista 14

Attacco base/lotta: +6/+16

Attacco: artiglio +13 (1D8+7)

Attacco completo: 2 artigli +13 (1D8+5),

Spazio portata: 3 m./3 m.

Attacchi speciali: Colpo Terrificante (anche senza requisiti)

Qualità speciali: Scurovisione 18m, Visione crepuscolare, Rigenerazione Sorprendente 5,

Olfatto Acuto

Tiri Salvezza: Tempra +13; Riflessi +3; Volontà +1

Statistiche: For 25; Des 10; Cos 20;

Int 5; Sag 6; Car 6

Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +6

Talenti: Allerta, Seguire Tracce, Incalzare, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi, di solito temperato

Organizzazione: Solitario, o gruppo

Grado di Sfida: 6

Allineamento: Generalmente Neutrale

### Strategia

I Troll adottano una semplice ed unica strategia, attaccano finché i loro bersagli non muoiono. Non conoscendo la paura della morte e non percependo dolore (vedi poi) non si ritirano mai e ritengono che la loro vittoria sia solo una questione di pazienza. In generale sono creature territoriali, non lasciano mai le vicinanze della propria tana e attaccano qualsiasi intruso che percepiscono a grande distanza grande all'olfatto acutissimo.

### Combattimento

I troll attaccano ferocemente, usando il loro colpo Terrificante e puntando per primi gli avversari apparentemente più deboli, o dotati di capacità sovranaturali.

Colpo Terrificante: un troll può decidere di prendere un malus di 4 al suo tiro per colpire per tentare un colpo terrificante che impone un TS su Tempra ad un avversario colpito con CD 16, per non finire a buttato a terra a 6 metri di distanza e subire ulteriori 2D6 danni.

Rigenerazione Sorprendente: la rigenerazione di un Troll permette il recupero di 5 punti per turno, inoltre la creatura anche se uccisa e fatta a pezzi si rigenera completamente in un giorno a partire dalla sua parte più grande rimasta. L'unico modo per uccidere definitivamente un Troll è bruciarne il corpo, o scioglierlo nell'acido, completamente.

### Tesoro

Standard, dal sangue di Troll si possono ricavare pozioni di cura e rigenerazione, la pelle è altresì molto ricercata per fabbricare armature e bauli.





## VERMIFORO

Parassita grande

Dadi vita: 8D10+16 (63)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 22 (+2 Des, +10 naturale),  
contatto 12, colto alla sprovvista 20

Attacco base/lotta: +8/+16

Attacco: artiglio +11 (2D4+5)

Attacco completo: 2 artigli +11 (1D8+5), morso +15  
(2D8+5)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Malattia, Veleno

Qualità speciali: RD 10/magia; Vista Cieca; Guarigione Rapida 3; Individuazione della Vita, Vulnerabilità effetti ad area; immune ai danni perforanti.

Tiri Salvezza: Tempra +8; Riflessi +5; Volontà +6

Statistiche: For 16; Des 14; Cos 14;

Int 15; Sag 10; Car 3

Abilità: Ascoltare +6; Nascondersi +15; Osservare +6

Talenti: Allerta; Capacità focalizzata Veleno;

Capacità Focalizzata Malattia.

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Colonia

Grado di Sfida: 8

Allineamento: Caotico Malvagio

Avanzamento: Esistono esemplari particolari di Vermiforo che avendo vissuto abbastanza evolvono e sviluppano specifici poteri unici e acquistano un'intelligenza molto sviluppata.

### Strategia

I Vermifori sono dotati di un'intelligenza molto particolari, cercano prede isolate e apparentemente deboli, per poi attaccarle in maniera il più defilata possibile; si muovono preferibilmente al buio, in modo da poter sfruttare appieno la propria vista cieca e fuggono di fronte ad avversari numerosi, o dotati di poteri magici.

### Combattimento

I Vermifori sono un vero incubo attaccano con furia fino a che il loro avversario è morto, ogni colpo è potenzialmente fatale, sia per via dei danni, che per il veleno e la malattia che trasmette. Se un Vermiforo colpisce con entrambi gli artigli, ghermisce la vittima e può attaccare col morso, che ottiene un bonus di +4 sul tiro per colpire e impone una penalità sul TS contro Tempra per il veleno peggiorata di 2 punti. Malattia: ogni volta che un Vermiforo colpisce un

avversario alcuni degli insetti di cui è composto possono trasmettere una malattia se non è superato un TS contro Tempra con CD 18. In caso di fallimento il bersaglio contrae una malattia mortale che lo uccide in 1D6 ore, una volta morto egli diventa incubatrice per la nascita di un nuovo Vermiforo che però avviene solo nel 5% dei casi. La malattia è curabile solo con un incantesimo di Guarigione.

Veleno: ogni ferita inflitta dal Vermiforo è avvelenata ed impone un TS su tempra con CD 18, danni iniziali 1D6 For/danni secondari 2D4 For.

Individuazione della Vita: Un Vermiforo sente ogni forma di vita nel raggio di 24 metri ed è anche in grado di percepirne la forza vitale, riuscendo in questa maniera a selezionare le prede più deboli (ovviamente a volte questo criterio comporta possibilità di errore). Vulnerabilità agli effetti ad area: Qualsiasi incantesimo, o arma che abbia capacità di infliggere danni ad area, causa il doppio delle ferite contro un Vermiforo, il quale acquisisce anche un malus di 4 ai relativi TS.

### Tesoro

I Vermifori raccolgono di rado tesori, scegliendoli più sulla base di un contorto senso estetico, che non basato sulla loro praticità, di solito indossano una maschera. Standard (nessuna moneta).





## MARMOORIANO

Umanoide mostruoso medio

Dadi vita: 2D8+6 (15)

Iniziativa: -1 (6 in acqua)

Velocità: 6, Nuotare 12

Classe Armatura: 14/18 (-1 Des/+3 in acqua, +2 naturale, +3 armatura di corallo), contatto 9/13, colto alla sprovvista 14/15

Attacco base/lotta: +2/+5

Attacco: spada/lancia +5 (1D8+3)

Attacco completo: spada/lancia +5 (1D8+3)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 9m.; Trappole;

Lasciarsi morire.

Tiri Salvezza: Tempra +5; Riflessi -1/+3; Volontà +1

Statistiche: For 16; Des 8(16 in acqua); Cos 16;

Int 10; Sag 12; Car 10

Abilità: Nuotare +12; Osservare +6

Talenti: Tempra Possente

Ambiente: Acquatico

Organizzazione: Drappello (6-10 elementi)

Grado di Sfida: 2

Allineamento: Neutrale

Nota: I Marmooriani sono una razza e come tale sono anche giocabili, nel qual caso seguono le regole di generazione classica dei personaggi.

Le caratteristiche base degli stessi saranno riportate nelle patch allegate all'Ambientazione, di prossima uscita.

### Strategia

I Marmooriani sono razziatori e schiavisti, attaccano in piccoli gruppi organizzati ed indipendenti le città costiere, indipendentemente alla razza che le abita, o anche singoli bersagli che fanno l'errore di avvicinarsi troppo alle coste. Sebbene vengano considerati da tutti malvagi ed abominevoli, a spingerli a combattere è solo la loro rigida gerarchia razziale e la necessità di recuperare la maggior quantità possibile di risorse.

### Combattimento

I Marmooriani attaccano con grande ferocia, ma sempre attenti a mantenere compatto

Trappole: i Marmooriani possono piazzare delle trappole sulle coste, nascondendole sotto un velo di sabbia. Tali meccanismi sono simili ad enormi tagliole e se qualcuno ci incappa subisce 2D6 danni e deve superare un Ts contro Tempra con CD13 o subire il

dimezzamento del movimento per 1 ora. Ovviamente ogni marmooriano è in grado di individuare le trappole piazzate dal proprio popolo.

Lasciarsi Morire: nessun marmooriano è per ora stato catturato vivo, grazie alla loro capacità di lasciarsi morire. Se uno di loro vuole, può infatti rallentare il proprio battito cardiaco fino ad arrestarlo. L'operazione richiede alcuni minuti.

### Tesoro

Quando un marmooriano parte per combattere, ha con sé solo la sua corazza e le sue armi.





## MEDUSA DI MARMOOR

Umanoide mostruoso

Dadi vita: 5D8+15 (41)

Iniziativa: +7

Velocità: Nuotare 12

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/lotta: +5/+6

Attacco: arma +6 (danno dell'arma +1) e morso +8 (1D4+Veleno)

Attacco completo: arma +6 (danno dell'arma +1) e morso +8 (1D4+Veleno)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m. (3 m. col morso)

Attacchi speciali: Veleno; Charme

Qualità speciali: -

Tiri Salvezza: Tempra +5; Riflessi +8; Volontà +4

Statistiche: For 12; Des 16; Cos 14;

Int 16; Sag 14; Car 16

Abilità: Diplomazia +8; Intimidire +6;

Nascondersi +8; Muoversi Silenziosamente +5; Raggirare +5; Osservare +4

Talenti: Arma Accurata (morso); Iniziativa Migliorata; Capacità focalizzata Veleno

Ambiente: Acquatico

Organizzazione: Harem

Grado di Sfida: 4

Allineamento: Neutrale Malvagio

### Strategia

Le Meduse raramente si trovano in corpo a corpo, ma piuttosto predispongono guardie e sentinelle intorno alle proprie dimore, in maniera da poterle abbandonare in caso di attacco con molto anticipo.

### Combattimento

Le Meduse di Marmoor entrano in combattimento solo come ultima risorsa e lo fanno solo se si trovano minacciate e non possono usare le proprie capacità di charme. Il loro morso è però letale e viene utilizzato anche nelle esecuzioni di traditori e ribelli, curiosamente si dice che morire del veleno di una di esse, provochi un piacevole stato di abbandono.

Charme: Una Medusa di Marmoor può tentare di affascinare un umanoide maschio, che dovrà superare un TS contro la Volontà con CD 14, o cadere in uno stato di innamoramento succube per 24 ore. Al termine di questo periodo si "risveglia" a meno che la Medusa non rinnovi lo charme. Una medusa può charmare un numero di DV pari al doppio dei suoi

contemporaneamente al massimo.

Veleno: Il morso dei serpenti di una medusa di Marmoor induce la paralisi e la conseguente morte per asfissia in tre turni sia come danno primario che secondario. La CD su Tempra per evitare l'effetto è 16.

Tesoro

Doppio dello standard





## THORISSIEL

Umanoide acquatico

Dadi vita: 1D6 (4)

Iniziativa: +2

Velocità: Nuotare 9

Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 naturale),  
contatto 12, colto alla sprovvista 12

Attacco base/lotta: +0

Attacco: arma +0 (secondo l'arma)

Attacco completo: arma +0 (secondo l'arma)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Magia

Qualità speciali: Scurovisione 9m; RM 25;

Preveggenza

Tiri Salvezza: Tempra +0; Riflessi +2; Volontà +4

Statistiche: For 10; Des 14; Cos 10;

Int 16; Sag 16; Car 14

Abilità: Osservare +5; Conoscenza (arcano) +9; Co-  
noscenza (religione marine) +9; Conoscenza  
(ingegneria) +9; Conoscenza (biotecnologia) 9;

Conoscenza (natura) +9; Sapienza Magica +9

Talenti: Conoscenze Focalizzate (tutte)

Ambiente: Acquatico

Organizzazione: Solitaria

Grado di Sfida: 7

Allineamento: Neutrale

**Nota:** I Thorissiel sono una razza e come tale sono anche giocabili, nel qual caso seguono le regole di generazione classica dei personaggi. Le caratteristiche base degli stessi saranno riportate nelle patch allegate all'Ambientazione, di prossima uscita.

### Strategia

I Thorissiel un tempo erano i signori degli Oceani, la loro intelligenza e saggezza era da tutti conosciuta e rispettata ed essi governavano un incredibile somma di razze intelligenti diverse con giustizia e nell'armonia. Con l'avvento dei Marmooriani sono stati detronizzati e quasi sterminati, ora i pochi sopravvissuti sono costretti a servire i nuovi padroni dei mari, che sfruttano le loro incredibili capacità magiche e conoscenze.

### Combattimento

I Thorissiel rifuggono qualsiasi forma di violenza e lotta. Se costretti ad uno scontro diretto, o per ottenere risultati specifici fanno ricorso alla magia, da cui sono anche incredibilmente resistenti. La forza della magia di un Thorissiel non è data dal "livello", ma

semplicemente dall'anzianità.

**Magia:** I Thorissiel hanno un naturale rapporto con la magia acquatica, possono lanciare qualsiasi incantesimo con descrittore acqua, un qualsiasi numero di volte, come se fossero di 15° livello e sono considerati in generale maghi di 9° sia per la loro riserva di magie che per il livello di lancio.

**Preveggenza:** I Thorissiel godono di una potente e particolare forma di preveggenza che gli consente ogni round di vedere in anticipo cosa accadrà a sé stessi nel minuto seguente, ciò li rende particolarmente "difficili" da uccidere.

### Tesoro

Triplo dello standard (sono spesso in possesso di oggetti magici).





## DARKLY

Umanoidi mostruosi

Dadi vita: 3D8+3 (18)

Iniziativa: +2

Velocità: 9, Scalare 3, i Darkly non possono volare, ma planano superando piccoli burroni, o lanciandosi dall'alto senza danni.

Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacco base/lotta: +3/+4

Attacco: lancia +4 (1D6+1)

Attacco completo: lancia 4 (1D6+1), pungiglione +4 (1D4+Veleno)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m. (3 m pungiglione)

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Abbagliare; Mimetismo; Scurovisione 27m.; Trappole.

Tiri Salvezza: Tempra +2; Riflessi +4; Volontà +1

Statistiche: For 12; Des 14; Cos 12;

Int 15; Sag 11; Car 13

Abilità: Ascoltare +4; Nascondersi +6; Muoversi

Silenziosamente +6; Artigianato (pietra) +8;

Osservare +4

Talenti: Allerta, Abilità Focalizzata (artigianato pietra)

Ambiente: Sotterraneo artico

Organizzazione: Branco (30-50 esemplari)

Grado di Sfida: 2

Allineamento: Neutrale Buono

Avanzamento: I Darkly possono prendere livelli in diverse classi da sommarsi alle proprie caratteristiche base.

### Strategia

I Darkly sono una pacifica popolazione del sottosuolo che ha imparato che nel loro habitat vivono troppi mostri feroci per potersi permettere sciocche ingenuità. Vivono all'interno di labirinti intricati che loro stessi creano, gremiti di trappole per proteggersi dagli intrusi.

### Combattimento

Gli Darkly attaccano solo avversari coi quali credono di poter avere la meglio, sempre con cautela ed un piano di fuga, oppure se messi alle strette. In caso di pericolo usano le proprie capacità di mimetismo e la capacità di abbagliare per fuggire, o confondere i nemici.

Veleno: il pungiglione dei Darkly inocula un veleno che impone un Ts contro Tempra con CD 13 per non cadere addormentati, o come danni secondari essere intorpiditi (2D4 danni alla destrezza).

Abbagliare: I Darkly possono creare una manciata di piccole luci abbaglianti che possono momentaneamente accecare, soprattutto le creature sotterranee che hanno un penalità di 2 al TS. Per evitare l'effetto è necessario superare un TS contro Riflessi con CD14. Tali luci sono anche usate dai Darkly per illuminare il sottosuolo, o decorare le proprie opere d'arte.

Mimetismo: Un Darkly può cambiare il colore della propria pelle, diventando simile all'ambiente che lo circonda, acquisendo un bonus di 8 alle prove di nascondersi. Tale bonus si applica solo fintanto che il Darkly resta fermo.

Trappole: i Darkly sono abili costruttori e lavoratori della pietra, sono in grado di creare meccanismi complessi e trappole che di solito usano per proteggere il proprio territorio. Cadere in una loro trappola significa subire 3D6 danni ed essere avvelenati dal loro veleno, in una versione concentrata con CD 15 e i medesimi effetti.

Tesoro

Standard





## GOLIATHS

Bestia magica

Dadi vita: 5D10+15 (43)

Iniziativa: +2

Velocità: 15, Scalare 12

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19

Attacco base/lotta: +5/+14

Attacco: artiglio +10 (2D6+5)

Attacco completo: 2 artigli +10 (2D6+5), morso +8 (2D8+5)

Spazio portata: 3 m./3 m.

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: RD 5/magia; Rigenerazione 1; Immune al gelo

Tiri Salvezza: Tempra +; Riflessi +; Volontà +

Statistiche: For 20; Des 14; Cos 16;

Int 5; Sag 10; Car 10

Abilità: Muoversi Silenziosamente +8;

Nascondersi +8; Ascoltare +6

Talent: Allerta; Afferrare Migliorato; Multiattacco

Ambiente: Artico

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Allineamento: Neutrale Malvagio

## Strategia

I Goliaths sono predatori astuti e pazienti che braccano anche per giorni le proprie prede, non si fanno intimorire da numerosi avversari e combattono sempre fino alla morte.

## Combattimento

I Goliaths attaccano per primi gli avversari che giudicano più grossi e resistenti, fino a che un avversario non è morto non passano ad un altro. Per uccidere definitivamente uno di questi mostri è necessario danneggiare il loro cervello, unico punto che non riescono a rigenerare.

## Tesoro

Nessuno, possono essere estratte le loro ghiandole mandibolari da cui si ricava una sostanza che indurisce il ghiaccio fino a renderlo resistente come il metallo.

## KAL-RUATH

Non Morto medio

Dadi vita: 6D12 (41)

Iniziativa: +0

Velocità: 6

Classe Armatura: 17 (+3 corazza di pelle; +4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacco base/lotta: +6/+12

Attacco: arma, o pugno +12 (arma +6, 1D4+6)

Attacco completo: arma, o pugno +12/+7 (arma +6, 1D4+6)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Tocco Gelido, Creare progenie

Qualità speciali: RD 15/magico, Vulnerabilità al Fuoco, Scurovisione, Trattati dei Non-Morti, Immuni al gelo

Tiri Salvezza: Tempra +5; Riflessi +2; Volontà +2

Statistiche: For 22; Des 10; Cos -;

Int -; Sag 10; Car 6

Abilità: Saltare +5; Scalare +9;

Talent: Attacco Poderoso, Incalzare, Tempra

Possente, Spezzare Migliorato

Ambiente: Tor'Harn

Organizzazione: Solitario o Piccoli gruppi

Grado di Sfida: 6

Allineamento: Malvagio

## Strategia

I Kal-Ruath hanno un solo scopo estinguere i Kur'Uà. Forti della loro insensibilità alle armi non si fermano davanti a nulla, scalando montagne e setacciando le viscere della terra, alla ricerca delle loro prede.

## Combattimento

I Kal-Ruath attaccano qualsiasi forma di vita, ma sono in particolare spinti dal proprio istinto a cercare i Kur'Uà che possono rianimare e rendere come loro. La loro sete di sangue è insaziabile. Il fuoco infligge doppi danni a questi non morti.

Tocco Gelido: stare in mischia con un Kal-Ruath è molto fastidioso e provoca ogni round 1D4 danni da gelo (che superano qualsiasi tipo di resistenza, tranne l'immunità) e la perdita di un punto di forza. La forza è recuperata con un ora di riposo.

Creare Progenie: un Kur'Uà ucciso da un Kal-Ruath si rianima e diventa un non morto uguale al suo ucciso-re.

## Tesoro

Standard (nessuna moneta), spesso ricavano trofei dai nemici vinti.







## DEMONE RAKH

Esterno grande

Dadi vita: 18D8+180 (261)

Iniziativa: +10

Velocità: 15, Volare 18

Classe Armatura: 33 (-2 taglia, +6 Des, Amuleto di Protezione +4, +15 naturale), contatto 18, colto alla sprovvista 27

Attacco base/lotta: +18/+35

Attacco: artiglio +27 (4D6+9+Vampa)

Attacco completo: Artiglio +27/+22/+17 (4D6+9+-Vampa), Artiglio +27/+22/+17 (4D6+9+Vampa)

Spazio portata: 4,5 m./4,5 m.

Attacchi speciali: Ruggito, Magia,

Capacità Magiche, Vampa

Qualità speciali: RD 15/Bene; Immune agli incantesimi dal 1° all'8° livello, Cataclisma, Immune al Fuoco ed al Veleno, Trattati degli Esterni

Tiri Salvezza: Tempra +23; Riflessi +17; Volontà +18

Statistiche: For 28; Des 22; Cos 30;

Int 26; Sag 24; Car 30

Abilità: Ascoltare +27; Cercare +22; Concentrazione +31; 4 Conoscenze qualsiasi +32; Diplomazia +16; Intimidire +31; Osservare +22; Percepire Intenzioni +28; Raggiungere +31; Sapienza Magica +35; Utilizzare Oggetti Magici +31

Talenti: Iniziativa Migliorata; Attacco Poderoso; Incantare in Combattimento, Incalzare; Capacità Magica Rapida (qualsiasi incantesimo con descrittore fuoco fra il 1° ed il 5° livello), Multiattacco, Tempra Possente

Ambiente: Piani Esterni legati al fuoco

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 22

Allineamento: Neutrale Malvagio

Avanzamento: I Rakh descritti sono quelli base, esistono poi diverse gerarchie superiori di queste creature con poteri, oggetti magici e abilità uniche.

### Strategia

Un Rakh è un signore demoniaco potentissimo, intelligente oltre ogni comprensione e sempre pronto a qualsiasi cosa possa accadergli. Non è mai a caso in un luogo, o da solo, o senza il suo equipaggiamento magico, quindi le possibilità di coglierlo di sorpresa semplicemente non esistono.

### Combattimento

Se qualcuno osasse attaccare un Rakh scoprirebbe quanto sia vera la loro fama di invincibili avversari.

La magia è quasi del tutto inutile, in corpo a corpo si rivelano delle belve di sconfinata forza, la maggior parte delle armi non riesce a scalfire la loro pelle e anche se uccisi vengono immediatamente trasportati nel loro piano d'esistenza, dove si ristabiliscono in un giorno.

In combattimento un Rakh ruggisce, poi manda i suoi seguaci all'attacco e decima il suo nemico (senza curarsi dei suoi sottoposti) con magie ad area e poteri.

**Ruggito:** Un Rakh quando ruggisce crea un'aura di paura in un cono di 27 metri di lunghezza con base 6 metri. Gli alleati e seguaci del Rakh sono da lui stesso immunizzati dalla capacità magica. Per resistere alla paura è necessario superare un TS contro Volontà con CD 29, o fuggire atterriti per 3D6 round, lasciando cadere gli oggetti che vengono tenuti in mano nel 50% dei casi.

**Magia:** Un rakh è considerato uno stregone di 18° livello.

**Capacità Magiche:** Un Rakh, oltre alle sue magie, ha la possibilità di usare a volontà Dissolvi Magie Superiore, Scudo di Fuoco (freddo), Muro di Fuoco, Dominare Mostri, Teletrasporto Superiore. Inoltre una volta al giorno può usare gli incantesimi Nube Incendiaria, Evoca Sciami Elementali del Fuoco e Sciami di Meteore. Se ferito un Rakh genera automaticamente uno sciame di Ragni di Fuoco (creature elementali del fuoco da 4DV dal primo sangue che versa.

**Vampa:** Ogni attacco in corpo a corpo che un Rakh porta a segno provoca anche un'esplosione che causa 4D8 ferite da fuoco al bersaglio ed ferisce tutte le creature nel raggio di 6 metri per lo stesso danno, dimezzabile con un TS su Riflessi con CD 26.

**Cataclisma:** Un Rakh una volta all'anno può causare un cataclisma sul piano materiale: far svegliare un vulcano, causare uno tsunami, o un terremoto di grande potenza sono solo degli esempi di quello che può ottenere.

### Tesoro

Nella rara occasione in cui si riuscisse ad uccidere un Rakh ed impossessarsi del suo tesoro si avrebbe accesso a decine di oggetti magici, retaggio di una vita immortale e beni preziosi di vario genere, per un totale non inferiore al milione di monete d'oro.







## DEMONE URLATORE

Esterno grande

Dadi vita: 12D8+86 (148)

Iniziativa: +6

Velocità: 12, Volare 27

Classe Armatura: 27 (-1 taglia, +6 Des, +12 naturale), contatto, 15 colto alla sprovvista 21

Attacco base/lotta: +12/+23

Attacco: artiglio +19 (2D6+7)

Attacco completo: artigli +19/+19 (1D8+7),

ali +17/+17 (1D6+3)

Spazio portata: 3 m./3 m.

Attacchi speciali: Capacità Magiche; Arma a Soffio

Qualità speciali: RD 10/bene; Immunità elettrico, veleno e sonico; RI 21; Telepatia 30 metri;

Rigenerazione 5; Dominazione; Tratti degli esterni

Tiri Salvezza: Tempra +15; Riflessi +14; Volontà+14

Statistiche: For 24; Des 22; Cos 24;

Int 20; Sag 14; Car 18

Abilità: Artista della Fuga +18; Ascoltare +12; Cerca-

re +14; 2 conoscenze qualsiasi +17; Muoversi Silenziosamente +18; Nascondersi + 18

Talenti: Multiattacco; Virare; Attacco in volo; Capacità magica rapida (oscurità); Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 13

Allineamento: Caotico Malvagio

### Strategia

I Demoni Urlatori sono arroganti e potenti soggiogatori; scelto un nascondiglio che offra varie possibilità di fuga ed un ambiente sufficientemente complesso ed alto, vanno alla ricerca di servitori e cavie che lo servono e talvolta nutrono. Non esitano mai a punire esemplarmente coloro che non si piegano alla propria volontà e, se si sentono minacciati, usano saggiamente tutte le proprie risorse prima di intervenire direttamente in combattimento.

### Combattimento

I Demoni Urlatori attaccano innanzi tutto col loro grido, poi ricorrono alle proprie capacità magiche per indebolire gli avversari, mirando per primi ad usufruitori di magia e arcieri. Se possono evitano il corpo a corpo a terra e volano per rendersi impendibili ai nemici, amano usare la loro capacità di Dominare più per sevizare che non per difendersi.

Capacità Magiche: I Demoni urlatori sono conside-

rati stregoni di 6° livello, inoltre a volontà possono lanciare aura sacrilega; oscurità, charme su mostri, suggestione, individuazione dei pensieri.

Arma a Soffio: I Demoni Urlatori possono una colta ogni tre round per un totale di cinque volte al giorno emettere un cono di energia sonora lungo 24 metri con 4,5 metri di ampiezza alla base. Il soffio infligge 12D6 danni, dimezzabili con un TS su tempra con CD 23.

Dominazione: Una volta al giorno i Demoni Urlatori possono entrare nella mente di un bersaglio che non superi un TS su volontà con CD 26 e cambiare a proprio piacimento i suoi ricordi permanentemente. Questo potere causa nella vittima un rigetto psichico che la uccide in 2D4 giorni, a meno che non venga guarita con un incantesimo di Guarigione, che ripristina anche la sua memoria allo stato iniziale.

### Tesoro

Doppio del normale, cinque volte tutti i tipi di monete e gemme.





## GORGAL

Esterno piccolo

Dadi vita: 3D8+3 (17)

Iniziativa: +7

Velocità: 6, Volare 15 (perfetta)

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14

Attacco base/lotta: +3/-1

Attacco: Lancia piccola +6 (1D4)

Attacco completo: Lancia piccola +6 (1D4)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Capacità Magiche; Combustione

Qualità speciali: Immunità fuoco e veleno; Trattamenti esterni; Linguaggi; Guarigione Rapida 2

Tiri Salvezza: Tempra +4; Riflessi +6; Volontà +5

Statistiche: For 10; Des 17; Cos 12;

Int 16; Sag 14; Car 16

Abilità: Ascoltare +6; Cercare +7; Conoscenze (arcane) +3; Diplomazia +3; Muoversi Silenziosamente +7; Nascondersi +8; Osservare +5; Sapienza Magica +3

Talenti: Iniziativa Migliorata; Arma Accurata

Ambiente: Qualsiasi (evocazione)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Allineamento: Neutrale Malvagio

### Strategia

I Gorgal sono infidi servitori, troppo pavidi per disubbidire ai propri evocatori, ma sempre attenti a trovare un modo per disubbidire agli ordini che ricevono. Sono abili spie ed infiltrati e spesso vengono utilizzati come assassini, sebbene debbano cogliere le proprie vittime nel sonno.

### Combattimento

Un Gorgal non ingaggia mai volentieri un nemico in corpo a corpo, piuttosto cerca di fuggire dagli scontri, diventando invisibile, o provocando incendi per deviare l'attenzione.

**Capacità Magiche:** Un Gorgal può usare a volontà le seguenti magie invisibilità (solo su se stesso), individuazione del magico. Inoltre una volta al giorno possono cercare di lanciare dissolvere magie.

**Combustione:** Un Gorgal può incendiarsi con un'azione standard, questo provoca 2D4 danni da fuoco nel raggio di 1,5 metri intorno a lui ed infligge un equivalente numero di ferite a tutti i nemici che

cercano di attaccarlo in corpo a corpo. La combustione dura 10 round, poi è necessario attendere un'ora prima che il Gorgal possa riattivarla.

**Linguaggi:** I Gorgal capiscono e parlano qualsiasi lingua mortale.

### Tesoro

Per contratto i Gorgal quando vengono evocati non possono avere nessun oggetto e mentre restano al servizio di qualcuno debbono sempre consegnare ogni proprietà al proprio padrone.





## DRAGO SANGUINARIO

Aberrazione Draconica Enorme

Dadi vita: 13D12+65 (145)

Iniziativa: 0

Velocità: 12, Nuoto 18, Volo 45

Classe Armatura: 21 (-2 taglia, +13 naturale), contatto 8, colto alla sprovista 21

Attacco base/lotta: +13/+26

Attacco: morso +18 (2D6+5)

Attacco completo: morso +18 (2D6+5), 2 artigli +16 (1D8+5), coda +16 (1D8+5)

Spazio portata: 4,5 m./4,5 m. (6 m. col morso)

Attacchi speciali: Arma a soffio, Magia

Qualità speciali: Scurovisione 18m, Respirare sott'acqua, Immunità charme, sonno, paralisi, fuoco e colpi critici, Generare Progenie

Tiri Salvezza: Tempra +13; Riflessi +8; Volontà +10

Statistiche: For 20; Des 10; Cos 20;

Int 16; Sag 14; Car 12

Abilità: Ascoltare +8; Conoscenze Arcane +11; Intimidire +11; Nascondersi +8; Nuotare +8; Osservare +5; Sapienza magica +11; Sopravvivenza +6

Talenti: Armatura naturale migliorata; Attacco in volo; Persuasivo; Robustezza, Multiattacco

Ambiente: Caverne, anche subacquee

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Allineamento: Neutrale Malvagio

Nota: Come tutti gli esseri draconici anche il Drago Sanguinario ha dati diversi a seconda della sua età.

Sotto viene riportata la tabella delle variazioni.

### Strategia

Un Drago Sanguinario cerca un rifugio sicuro e facilmente difendibile, se possibile sott'acqua, poi comincia a manifestare la sua presenza corrompendo i dintorni della sua tana e dando origine ad una progenie. Quando l'intera zona è stata prosciugata delle sue risorse, il Drago si sposta e cerca un nuovo covo.

### Combattimento

I Darghi Sanguinari sono potenti mostri che trattano con odio ogni essere vivente che alla fine per loro non è che un pasto, ma temono gli altri Draghi e soprattutto i gruppi di avventurieri, per questo tengono sempre delle progenie con loro a custodia della loro tana e non esitano a mandarle come vittime sacrificali contro eventuali invasori per verificarne forza e potere e quindi decidere se affrontarli, o fuggire.

**Arma a Soffio:** Il soffio del Drago Sanguinario è incredibilmente forte. Si divide in due fasi: durante la prima il Drago risucchia sangue dai suoi nemici in un cono di sei metri alla base e lungo 18 metri, questo causa una perdita di 1D4+1 punti di Cos. a chiunque non superi un T.S. sulla tempra con CD 16 e consente al Drago di recuperare altrettanti punti ferita; la seconda fase consiste nello sputare il sangue appena risucchiato, ma reso ustionante in un'area identica, quest'attacco infligge 4D6 danni, dimezzabili con un TS su riflessi con CD 16. Se la prima fase del soffio non colpisce nemmeno una vittima, la seconda fase non può avvenire.

**Respirare sott'acqua:** Un Drago Sanguinario può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e fare uso del suo soffio sempre in acqua senza nessun problema.

**Incantesimi:** Sebbene un Drago Sanguinario non utilizzi la magia in combattimento, può con essa proteggere la sua tana. Ogni Drago Sanguinario conosce almeno tre magie utili a difendere il suo covo, che utilizza con perizia.

**Generare Progenie:** L'abilità forse più incredibile di un Drago Sanguinario è quella di poter creare la "Progenie del Drago Sanguinario", ovvero una schiera di servi pronti a seguire gli ordini del loro padrone a qualsiasi costo e che vivono per nutrirlo ed uccidere i suoi nemici. La generazione di questi esseri avviene a partire da creature umanoidi o animali di taglia medie vive, che il drago al posto di uccidere infetta, in poche ore esse mutano diventando delle larve, il primo dei tre stadi evolutivi di queste creature. Col tempo la Progenie diventa un po' più forte e resistente, passando agli stadi giovane ed infine matura.

### Tesoro

Triplo dello standard (nessuna moneta)





## DRAGHI SANGUINARI PER ETÀ

Età	T	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	AB/Lotta	Att.	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Soffio (cd)	Pre. Ter.
Cucciolo	Mn	2d12+4 (17)	8	10	14	8	10	6	2/-7	+1	+5	+3	+3	-	-
Molto giovane	Pc	4d12+8 (34)	10	10	15	10	10	6	4/0	+4	+7	+5	+5	1d3/1d6 (10)	-
Giovane	Me	7d12+21 (67)	12	10	16	12	11	6	7/8	+8	+9	+6	+6	1d3/2d6 (12)	-
Adolescente	Me	10d12+40 (105)	16	10	18	14	12	8	10/13	+14	+12	+8	+9	1d4/3d6 (14)	-
Adulto Giovane	G	13d12+65 (150)	20	10	20	16	14	8	13/21	+18	+14	+9	+11	1d4+1/4d6 (16)	-
Adulto	G	16d12+65 (169)	22	10	21	17	14	8	16/25	+22	+16	+11	+13	1d6/5d6 (18)	-
Adulto Maturo	E	19d12+114 (238)	24	10	22	18	16	10	19/32	+26	+18	+12	+15	1d6+1/6d6 (20)	-
Vecchio	E	22d12+154 (297)	26	10	24	18	16	10	22/36	+30	+21	+14	+17	1d8/7d6 (22)	-
Molto Vecchio	E	25d12+175 (338)	28	10	25	18	18	10	25/40	+34	+22	+15	+19	2d4+1/8d6 (24)	-
Antico	E	28d12+224 (406)	30	10	26	18	20	12	28/42	+38	+25	+17	+22	2d6/9d6 (26)	-
Dragone	Ma	31d12+279 (481)	32	10	28	18	20	12	31/51	+42	+27	+18	+23	2d6+1/10d6 (28)	-
Grande Dragone	Ma	33d12+330 (545)	34	10	30	18	22	14	33/54	+45	+30	+20	+26	2d8/12d6 (30)	-

## CAPACITÀ DEI DRAGHI SANGUINARI PER ETÀ

Età	Velocità	Iniz.	CA	Cap. Spec	Liv. inc	RI	GS
Cucciolo	12m, Nuotare 18m, Volo 30m (media)	+0	14 (+2 taglia, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14	Imm. Sonno, Paralisi, Charme	-	-	2
Molto giovane	12m, Nuotare 18m, Volo 30m (media)	+0	15 (+1 taglia, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15	Imm. Fuoco	-	-	3
Giovane	12m, Nuotare 18m, Volo 45m (scarsa)	+0	17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17		-	-	4
Adolescente	12m, Nuotare 18m, Volo 45m (scarsa)	+0	20 (+10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20	Generare Progenie, Immunità ai colpi critici	-	-	7
Adulto Giovane	12m, Nuotare 18m, Volo 45m (scarsa)	+0	22 (-1 taglia, +13 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 22	Magia	1°	-	9
Adulto	12m, Nuotare 18m, Volo 45m (scarsa)	+0	25 (-1 taglia, +16 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 25		5°	-	12
Adulto Maturo	12m, Nuotare 18m, Volo 45m (scarsa)	+0	27 (-2 taglia, +19 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 27	Aura di Maledizione	7°	-	14
Vecchio	12m, Nuotare 18m, Volo 45m (scarsa)	+0	30 (-2 taglia, +22 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 30		9°	-	17
Molto Vecchio	12m, Nuotare 18m, Volo 45m (scarsa)	+0	32 (-2 taglia, +24 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 32	Tratti dei Non-morti	11°	-	19
Antico	12m, Nuotare 18m, Volo 45m (scarsa)	+0	35 (-2 taglia, +27 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 35		13°	-	20
Dragone	12m, Nuotare 18m, Volo 60m (maldestra)	+0	36 (-4 taglia, +30 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 36	Dimora Extra-dimensionale	15°	-	21
Grande Dragone	12m, Nuotare 18m, Volo 60m (maldestra)	+0	38 (-4 taglia, +32 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 38	Progenie Gigante	18°	-	23





Al di là dell'esempio di Drago Sanguinario proposto sopra, col passare delle età questa stirpe draconica guadagna alcune altre capacità e poteri aggiuntivi. Qui di sotto le note per la creazione di esempi di Drago Sanguinario più potenti.

**AURA DI MALEDIZIONE:** Il Drago genera un'aura di negatività che impone a cinque entri nella sua tana un malus a tutti i TS di 3, a meno che non riesca a resistere all'effetto superando un TS contro Volontà con CD 18.

**TRATTI DEI NON-MORTI:** pur di fatto non diventandolo, il Drago Sanguinario di quest'età è considerato a tutti gli effetti un non morto ed acquisisce i relativi tratti, non è però scacciabile e non perde il suo punteggio di costituzione.

**DIMORA EXTRA-DIMENSIONALE:** I più potenti Draghi Sanguinari rievocano con la loro magia acostruire tane all'interno delle faglie dimensionali, collegandole al primo piano materiale con la magia. In questi luoghi incantati, le leggi della fisica e l'ambiente stesso rispondono alla volontà del Drago, che può alterarlo a suo piacere con un semplice atto di volontà.

**PROGENIE GIGANTE:** Al culmine del proprio potere la forza dei Draghi Sanguinari si riflette anche sulle loro mostruose progenie che aumentano di una taglia, guadagnano 4 punti in forza e costituzione e acquisiscono guarigione rapida 5, oltre a tutti i normali poteri ed avanzamenti già riferiti.

#### PROGENIE DEL DRAGO SANGUINARIO

Larva: Aberrazione Media; GS 4; DV 5D8 +10 (38); RD ; Iniz. 0; Vel 6, scavare 3, Nuotare 12; CA 18(+8 naturale); Att. Base +3; Att. Compl. +8/+8 (1D65 per tentacolo); AS Risucchio, Malattia; DS Sensi tellurici 18 m, Richiamo, Scie, Immunità a paralisi, sonno e charme; TS T+6, R+3, V+4; Abilità: Ascoltare +6; Muoversi Silenziosamente +6; Talenti Olfatto acuto; Multiattacco; For 20, Des 10, Cos 16, Int 8, Sag 10, Car 6.

La Progenie del Drago Sanguinario si presenta come mostri che mantengono un aspetto solo sommariamente umanoide. Hanno teste con molti occhi, vagamente schiacciate, la loro pelle è biancastra e flaccida, gli arti superiori sono allungati in tentacoli di circa un metro e mezzo e quelli inferiori sono orribilmente deformati in una serie di protuberanze più piccole.

Si muovono strisciando e lasciano dietro di sé una secrezione fangosa grigia dall'odore maleodorante, simile ad argilla. Chiunque entri in contatto diretto con questa sostanza deve effettuare un TS su tempra con CD 13 o essere colpito dalla malattia della Progenie.

La Progenie è composta di esseri intelligenti, ma completamente dominati e quindi la logica delle loro azioni è subordinata alla volontà del loro padrone.

**Risucchio:** quando una Progenie colpisce con entrambi i tentacoli, riesce a risucchiare sangue al bersaglio, per 2D4 danni aggiuntivi, tali danni curano la progenie di un equivalente numero di punti ferita.

**Malattia:** Ogni volta che la Progenie colpisce un avversario impone lui un TS su Tempra con CD 13, se questo è fallito trasmette la sua malattia. La malattia della Progenie trasforma il bersaglio in una Progenie. La trasformazione avviene dopo 24 ore circa ed è preannunciata da perdita di lucidità, febbre e conati di vomito. La malattia della Progenie è trasmessa tramite il muco che i mostri secernono, che è intriso di piccoli insetti parassiti che infettano l'ospite tramite tagli, ferite, o anche semplicemente il tocco. Può essere curata con un incantesimo Cura Malattie, o Guarigione.

**Richiamo:** Come azione standard, una Progenie può emettere un richiamo che viene udito nel raggio di 60 metri e permette ad altre Progenie nei paraggi di giungere in suo soccorso.

**Scie:** Quando si muove una Progenie lascia una scia di secrezione maleodorante. Da un lato questa scia permette di seguire facilmente i movimenti dell'aberrazione, ma dall'altro all'interno di queste vie tracciate le Progenie diventano molto più veloci a muoversi, passando da movimento 6 a movimento 9. In virtù di questa capacità il soccorso che si danno l'un l'altra tramite l'abilità "Richiamo", giunge in tempi più rapidi.

**Sensi tellurici:** nel raggio di 18 metri la Progenie, che è dotata di una vista pessima, è in grado di percepire qualsiasi movimento di creature terrestri. L'abilità risulta particolarmente utile quando è applicata al loro movimento sotterraneo, o in acqua.

**Giovane:** 51 pf, CA 20, Att. +10/+10 (1D8+6 per tentacolo), per il resto come larva.

**Matura:** 65 pf, CD Malattia 16, Risucchio 2D6, per il resto come giovane.





## DRAGONE ARTICO

Drago enorme

Dadi vita: 12D12+96 (178)

Iniziativa: 0

Velocità: 12, Scalare 9, Nuotare 12

Classe Armatura: 26 (-2 taglia, +18 naturale), contatto 8, colto alla sprovista 26

Attacco base/lotta: +12/+30

Attacco: artiglio +22 (3D8+10)

Attacco completo: 2 artigli +22/+22 (3D8+10), morso +20 (4D6+10), 2 colpi d'ala +20/+20 (2D6+10), colpo di coda +20 (4D4+15)

Spazio portata: 4,5 m./3 m. (4,5 m. col morso)

Attacchi speciali: Pioggia di ghiaccio; Ghermire;

Agguato

Qualità speciali: Immunità al freddo; RD 10/adamantio; Scurovisione 18m; Olfatto acuto

Tiri Salvezza: Tempra +16; Riflessi +8; Volontà +8

Statistiche: For 30; Des 10; Cos 26;

Int 5; Sag 10; Car 10

Abilità: Ascoltare +10; Cercare +8; Intimidire +14;

Osservare +12; Sopravvivenza (artico) +18

Talenti: Multiattacco; Ghermire; Attacco poderoso;

Spingere migliorato; Colpo terrificante.

Ambiente: Artico

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 11

Allineamento: Neutrale

### Strategia

I Dragoni Artici non adottano nessuna strategia, sono poco intelligenti e consapevoli che la propria mole e forza è di solito sufficiente a far vincere loro tutti gli scontri. Gli unici Dragoni che hanno imparato una lezione d'umiltà, sono quelli morti.

### Combattimento

I Dragoni Artici attaccano a testa bassa, dapprima utilizzano la Pioggia di Ghiaccio, quindi attaccano i nemici, partendo dai più grossi se sono più d'uno.

**Pioggia di Ghiaccio:** I Dragoni Artici non hanno un vero e proprio soffio, quello che fanno è ingurgitare grandi quantitativi di ghiaccio, frantumarli fra i denti e poi eruttarli contro gli avversari. Particolari ghiandole nel loro stomaco rendono il ghiaccio ancora più freddo e duro, garantendo a quest'attacco anche la capacità di intorpidire i bersagli con il gelo estremo. La pioggia di ghiaccio colpisce un'area a cono di 9 metri di lunghezza e 4,5 alla base, tutti i bersagli colpiti devono superare un TS su Riflessi con CD 18 per

dimezzare 4D6 danni, il fallimento comporta anche una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e check di abilità. Una volta utilizzata la Pioggia di Ghiaccio, un Dragone Artico necessita di una mezz'ora per riattivare l'abilità, in questo periodo il mostro non può fra nulla se non ingoiare grandi quantità di ghiaccio e tritarla coi denti.

**Agguato:** I Dragoni Artici nei periodi di caccia più difficile si lasciano ricoprire di neve e si mimetizzano completamente, se la posizione scelta resta inviolata cadono in un profondo stato di letargo, emergendo in un periodo più caldo successivo di almeno 2-4 anni, ma se mentre attendono di addormentarsi qualcuno passa vicino alla loro posizione (cosa che percepiscono grazie all'Olfatto Acuto), emergono dal loro nascondiglio e attaccano la preda con un'Imboscata, riuscendo a portare un attacco completo, con un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire.

### Tesoro

Per trovare il tesoro di un Dragone Artico bisogna prima scoprire la sua tana, di solito arroccata su picchi inaccessibili e freddissimi. A differenza dei veri draghi, queste creature non danno particolare importanza ai loro averi e li lasciano incustoditi, allo stesso modo non sanno riconoscere oggetti di valore da scarti e quindi conservano tutto insieme. Se qualcuno ha pazienza è però possibile che in mezzo ad una montagna di ossa e carne marcita congelata, qualche oggetto di valore sia trovabile.





## DRUPO

Bestia magica grande

Dadi vita: 8D10+24 (71)

Iniziativa: +6

Velocità: 15, Planare 24, Arrampicarsi 12

Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +6 Des, +9 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 18

Attacco base/lotta: +8/+15

Attacco: morso +12 (2D6+5)

Attacco completo: morso +12 (2D6+5), 2 artigli +10/+10 (1D6+3)

Spazio portata: 3 m./1,5 m. (3 m. col morso)

Attacchi speciali: Arma a soffio; Assaltare; Capacità Magiche; Stretta ferale

Qualità speciali: Olfatto acuto, Scurovisione 18m;

Visione Crepuscolare; Guarigione Rapida 1

Tiri Salvezza: Tempra +8; Riflessi +11; Volontà +6

Statistiche: For 16; Des 22; Cos 16; Int (a seconda del sottotipo); Sag 14; Car 12

Abilità: Ascoltare +8; Osservare +6; Muoversi silenziosamente +12; Saltare +12

Talenti: Multiattacco; Allerta, Attacco rapido (senza prerequisiti); Arma focalizzata (morso); Schivare

Ambiente: A seconda del sottotipo, di solito in Archè

Organizzazione: Solitario, o branchi

Grado di Sfida: 8

Allineamento: A seconda dal sottotipo

### Strategia

I Drupi cacciano di solito in branchi, attaccano qualsiasi intruso avvertano grazie al proprio olfatto acuto essersi introdotto nel proprio territorio e lo eliminano, cercando di prevenire ferite stupide e valutando una strategia d'attacco a seconda dell'avversario. Se il sottotipo di Drupo lo consente, possono integrare abilità magiche con attacchi, per disorientare e impaurire le prede.

Oltre ai branchi di Drupi ne esistono anche di solitari, questi esemplari di solito aggreiscono prede altrettanto sole che incrociano il loro cammino e poi si spostano di continuo fino alla morte. Non avendo nulla da perdere i Solitari sono se possibile ancor più temibili dei branchi organizzati ed ottengono un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire ed ai danni.

Sebbene i Drupi siano bestie molto intelligenti, è un errore pensare che si possa instaurare con loro un dialogo, in fondo sono e restano molto attaccati alla loro natura di predatori.

### Combattimento

Esistono molti tipi di Drupo ed a seconda del sottotipo i loro modi di attacco possono differire, ma solitamente un Drupo usa le proprie capacità magiche, poi attacca in corpo a corpo e fugge solo se messo in grave difficoltà. I Drupi usano il proprio soffio, solo dopo aver constatato che le proprie vittime sono vulnerabili alla forma di energia che gli è propria.

**Arma a Soffio:** I Drupi ereditano dai loro ancestrali antenati draghi il soffio. A seconda del sottotipo di Drupo cambia anche la forma di danno che il loro soffio produce (per esempio un sottotipo rosso, otterrà un soffio infuocato; uno verde velenoso e così via). È possibile ricavare tipologie di Drupo a partire da qualsiasi drago vivente. Indipendentemente dal tipo, il soffio di un Drupo ha le seguenti caratteristiche: si espande in un cono lungo 6 metri con base 3 e determina 6D8 danni, dimezzabili con TS su Riflessi con CD 16.

**Capacità Magiche:** Tutti i Drupi sono dotati di limitate capacità magiche innate che possono espletare una al round come azione gratuita, oltre alla normale azione. Tutti i sottotipi possono utilizzare Individuazione del magico, Buio e Nube di Nebbia. Inoltre ogni sottotipo di Drupo può avere particolare capacità magiche uniche in riferimento a quelle possedute dal progenitore drago da cui è derivato.

**Stretta Ferale:** Se un Drupo colpisce un avversario col morso con un colpo critico infligge tre volte le normali ferite e resta attaccato alla preda provocando danni automatici ogni round, intralciandola (automatico) e causando una ferita sanguinante che determina un'ulteriore perdita di 2 punti ferita per round.

### Tesoro

Sebbene i Drupi non raccolgano nulla dalle proprie prede e quindi non abbiano di per sé un tesoro, la loro pelliccia, se non troppo rovinata, è componente rara e ricercata nella fabbricazione di armature, scudi ed oggetti magici di ogni genere. Anche sangue, ossa e la coda prensile sono molto ricercati.





## CACCIATORE DEL VENTO

Umanoide medio

Dadi vita: 3D8+3 (17)

Iniziativa: +5

Velocità: 9, Camminare nell'aria 15

Classe Armatura: 19 (+5 Des, +4 Armatura di Vento), contatto 19, colto alla sprovvista 14

Attacco base/lotta: +3/+4

Attacco: Arco di vento +10 (1D8+7)

Attacco completo: Arco di vento +10 (1D8+7)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Strale d'aria

Qualità speciali: Camminare nell'aria, Armatura di vento.

Tiri Salvezza: Tempra +2; Riflessi +8; Volontà +3

Statistiche: For 12; Des 20; Cos 12;

Int 12; Sag 14; Car 16

Abilità: Cercare +6; Osservare +8; Conoscenze (arcanne) +3; Diplomazia +5; Sopravvivenza +4

Talenti: Arma Focalizzata superiore (senza requisiti, arco di vento); Tiro ravvicinato; Arma Specializzata (senza prerequisiti, arco di vento)

Ambiente: Arcania

Organizzazione: Drappelli (3-5 elementi)

Grado di Sfida: 4

Allineamento: Neutrale

### Strategia

I Cacciatori del Vento si muovono in piccoli gruppi, tenendo sempre una certa distanza fra membri dello stesso gruppo. In caso di avvistamento di un intruso, il capo del drappello gli intima di andarsene, mentre i suoi compagni lo tengono sotto tiro e lo circondano, in caso di diniego, attaccano.

### Combattimento

I Cacciatori del Vento non entrano mai in corpo a corpo, benché alcuni di essi portino con sé delle spade (più che altro ornamentali), usano la propria capacità di camminare nell'aria e i loro archi di vento per derimere qualsiasi combattimento.

Strale d'aria: L'arco di vento di un Cacciatore del Vento può colpire bersagli ad una distanza massima di 100 metri e applica l'intero bonus di destrezza al danno. Non vengono applicate penalità per la distanza.  
Camminare nell'aria: Come l'omonimo incantesimo, sempre attivo con velocità 15.

Armatura di vento: I Cacciatori del Vento si circondano di un'armatura di aria che oltre a fornire un bonus di 4 alla CA, devia proiettili normali che cerchino di colpirlo.

Tesoro  
Standard





## FIRENT

Umanoide medio

Dadi vita: 4D8+12 (35)

Iniziativa: +2

Velocità: 9

Classe Armatura: 17 (+2 Des, +5 Armatura di Piacre), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacco base/lotta: +4/+8

Attacco: Spadone di taglia grande +7 (3D6+8)

Attacco completo: Spadone di taglia grande +7 (3D6+8)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Ardere

Qualità speciali: Immunità al fuoco; Visione crepuscolare; Vulnerabilità al freddo

Tiri Salvezza: Tempra +7; Riflessi +3; Volontà +1

Statistiche: For 18; Des 14; Cos 16;

Int 10; Sag 10; Car 12

Abilità: Artigianato (lavorare il metallo) +6; Intimidire +5; Sopravvivenza +9

Talenti: Arma Focalizzata (Spadone grande); Arma specializzata (Spadone grande); Presa della scimmia.

Ambiente: Deserto Splendente

Organizzazione: Piccoli gruppi (4-6 elementi), detti Mute di Fuoco

Grado di Sfida: 3

Allineamento: Qualsiasi

Avanzamento: I Firent, in quanto esseri intelligenti, possono acquisire livelli di classe secondo le regole standard.

### Strategia

I Firent sono aggressivi e fieri combattenti, combattono per il gusto di ferirsi e lottare, cercando in una morte gloriosa lo scopo della propria esistenza. La strategia dei loro scontri è secondaria agli scontri stessi.

### Combattimento

I Firent basano i propri combattimenti sui notevoli danni che riescono ad infliggere, benché lenti sanno che un colpo ben assestato è più che sufficiente per la maggior parte dei nemici. Se messi alle strette usano la loro capacità di Ardere e si immolano pur di avere una possibilità di vincere.

**Ardere:** un Firent può utilizzare il legame col fuoco che ha dentro di sé per ottenere un'eccezionale forza e sprigionare fiamme al costo di veder consumata poco

a poco la propria vita. Quando la capacità Ardere viene attivata, il Firent emette fiamme che danneggiano chiunque sia in corpo a corpo con loro per un totale di 2D6 danni, inoltre anche le loro armi prendono fuoco sommando 1 al tiro per colpire e 2 ai danni inflitti. Ogni volta che quest'abilità viene attivata i Firent invecchiano di 1 anno.

### Tesoro

Standard (il doppio delle armi, che sono sempre in metallo e monete).





## KORTAK

Elementale Enorme

Dadi vita: 12D8+96 (145)

Iniziativa: -1

Velocità: 18

Classe Armatura: 25 (-2 taglia, -1 Des, +18 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 25

Attacco base/lotta: +12/+26

Attacco: schianto +22 (2D10+10)

Attacco completo: 2 schianti +22/+22 (2D10+10)

Spazio portata: 4,5 m./4,5 m.

Attacchi speciali: Valanga, Padronanza della Terra, Controllo dei massi

Qualità speciali: RD 10/-; Scorrere sulla terra, Scurovisione 18m, Tratti degli elementali, Paura

Tiri Salvezza: Tempra +17; Riflessi +4; Volontà +5

Statistiche: For 30; Des 8; Cos 26;

Int 8; Sag 10; Car 10

Abilità: Ascoltare +9; Osservare +8

Talenti: Attacco Poderoso, Colpo terrificante,

Incalzare, Incalzare potenziato, Critico migliorato

Ambiente: Impero di Korns

Organizzazione: Solitaria

Grado di Sfida: 10

Allineamento: Neutrale (portato al Malvagio)

Avanzamento: 13-16DV (Enorme); 17-20 (Mastodontico); 21+ (Colossale)

### Strategia

I Kortak sono mostri straziati da un dolore inconcepibile, attaccano chiunque e qualsiasi numero di creature incontrino, senza sosta, né schema alcuno.

### Combattimento

I Kortak non si fanno scrupolo ad usare immediatamente il proprio arsenale. Se combattono contro avversari numerosi usano valanga, se invece i nemici sono pochi e lo circondano usano i normali schianti. La loro incredibile mobilità su terra, unita alla capacità di animare massi, li rendono un avversario formidabile in zone montane.

**Valanga:** un Kortak può attaccare come azione standard e con un regolare tiro per colpire, tutti gli avversari che ha di fronte a sé in un'area di lunghezza di 6 metri e larghezza di 4. I bersagli colpiti subiscono 3D8 danni e devono superare un TS su Tempra con CD 17 per non venir soffocati dal fango del Kortak e finire incoscienti.

**Padronanza della Terra:** Un Kortak guadagna un bonus di 1 ai tiri per colpire ed ai danno, se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando, o se sta nuotando l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire ed ai danni.

**Controllo dei Massi:** un Kortak può controllare qualsiasi masso che sia a meno di 27 metri da lui. Tali pietre possono attaccare i suoi nemici rotolando loro addosso ed infliggendo 3D8 danni se non viene superato un TS su Riflessi con CD 14. Un Kortak può controllare un masso ogni suoi 4 dadi vita e solo un bersaglio al round può essere colpito da un masso animato.

**Scorrere sulla terra:** un Kortak può scorrere attraverso pietra, terriccio, o qualsiasi altro tipo di terreno, tranne il metallo con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, né produce rumori, o qualsivoglia segno della sua presenza. Un incantesimo "muovere il terreno" lanciato su un'area che contiene un Kortak impegnato a scavare, scaglia l'elementale indietro di 9m, stordendo la creatura per un round, a meno che non superi con successo un TS su Tempra con CD 15.

**Paura:** la visione di un Kortak induce un'innaturale ed atavica paura in tutte le creature con meno di 4 dadi vita che fuggono senza possibilità di TS per 2D6 round.

### Tesoro

Se un Kortak muore nell'area si riversano svariate tonnellate di fango, chi avesse la volontà di setacciarle, troverà 4D6 gemme di valore non inferiore a 500 mo l'una.





## MASSICCIO

Gigante Enorme

Dadi vita: 12D8+72 (122)

Iniziativa: 0

Velocità: 15

Classe Armatura: 27 (-2 taglia, +12 naturale, +7 Piastre Complete +1), contatto 8, colto alla sprovvista 27

Attacco base/lotta: +12/+29

Attacco: Martello +1 (o altra arma gigantesca\*) +20 (4D6+16)

Attacco completo: Martello +1 (o altra arma gigantesca\*) +20/+15/+10 (4D6+16)

Spazio portata: 4,5 m./4,5 m.

Attacchi speciali: Capacità magiche, Colpo stordente

Qualità speciali: Visione crepuscolare; RD 8/-; Arma sovrabbondante

Tiri Salvezza: Tempra +16; Riflessi +5; Volontà +8

Statistiche: For 28; Des 10; Cos 22;

Int 10; Sag 12; Car 10

Abilità: Artigianato (scolpire) +8; Artigianato (fabbro) +8; Osservare +6; Scalare +12; Valutare (solo gemme e metalli) +14

Talenti: Attacco poderoso, Colpo terrificante, Incalzare, Oltrepassare migliorato, Spezzare Migliorato

Ambiente: Nevermeet, regione dei laghi

Organizzazione: Tribale

Grado di Sfida: 9

Allineamento: Neutrale

\* tutte le armi dei Massicci sono magiche, ma sono sbilanciate, ottenendo un malus di -2 ai tiri per colpire ed un bonus di +2 ai danni.

### Strategia

I Massicci non sono una popolazione guerriera, ma data la loro mole è una pessima idea cercare un litigio con loro. Quando attaccano un nemico lo fanno in piccoli gruppi, ritirandosi se capiscono di essere meno forti. Se un loro villaggio, o un'opera d'arte a cui stanno lavorando viene attaccata combattono invece fino alla morte.

### Combattimento

I Massicci attaccano con le loro gigantesche e poco maneggevoli armi, cionondimeno pochi colpi tolgono la voglia a chiunque di continuare un combattimento con loro. Non essendo per natura crudeli non inseguono i nemici che mettono in fuga.

Capacità Magiche: Un Massiccio può usare a volontà i seguenti incantesimi: Modellare la pietra, Linguaggi, Placare terremoto (come terremoto, ma serve a bloccare fenomeni magici, o naturali, purchè non di portata eccessiva) e Muoversi nella terra.

Colpo stordente: Se un Massiccio ottiene un colpo critico, l'avversario deve superare un TS su Tempra per non restare stordito, incapace di agire, per 2D4 round.

Arma sovrabbondante: il gigante brandisce grandi armi a due mani adatte a creature di taglia mastodontica senza penalità (vedi anche nota sulle armi dei massicci).

### Tesoro

Monete standard, doppio dei beni, doppio degli oggetti d'arte.





SCINTILLA ELEMENTALE (acqua)  
Elementale minuscolo

Dadi vita: 1D8-2 (2)  
Iniziativa: +2  
Velocità: Nuotare 26  
Classe Armatura: 16 (+2 taglia, +2 Des, +2 naturale),  
contatto 14, colto alla sprovvista 14  
Attacco base/lotta: +1/-10  
Attacco: nessuno  
Attacco completo: -  
Spazio portata: 75 cm./75 cm.  
Attacchi speciali: -  
Qualità speciali: Empatia acquatica; Padronanza dello  
stato; Empatia con la natura; Immunità alle armi  
normali  
Tiri Salvezza: Tempra -2; Riflessi +5; Volontà 0  
Statistiche: For 4; Des 14; Cos 6;  
Int 3; Sag 10; Car 12  
Abilità: Ascoltare +2; Osservare +2; Nascondersi  
(solo in acqua) +12  
Talent: -  
Ambiente: Grandi bacini d'acqua incontaminati  
Organizzazione: Nessuna  
Grado di Sfida: 2  
Allineamento: Neutrale

#### Strategia

Le Scintille, di nessun tipo, attaccano qualsiasi essere vivente. Sono per loro natura schive e solitarie e godono di piaceri per lo più incomprensibili alle razze intelligenti.

#### Combattimento

In caso di combattimento, le scintille d'acqua fuggono o cambiano di stadio (vedi dopo).

Empatia acquatica: una scintilla d'acqua può parlare con qualsiasi creatura acquatica naturale.

Padronanza dello stato: Una scintilla d'acqua può mutare il suo corpo nelle tre forme che sono proprie all'acqua: ghiaccio, liquido (che è il suo stato più comune), o gassoso tramite il quale può spostarsi volando per brevi tratti ad fattore movimento di 3.

Empatia con la natura: Se una scintilla viene uccisa, morendo crea un'onda empatica nel raggio di circa un centinaio di metri, qualsiasi creatura naturale appartenente all'elemento della scintilla che avverta tale comunicazione, attacca immediatamente il colpevole. Talvolta è possibile che l'assassino sia infastidito da piccole ed innocue creature, ma se si è sfortunati, tale

richiamo può allertare anche mostri molto grossi e pericolosi.

#### Tesoro

Nessuno, ma l'essenza di queste creature è molto ricercata da alchimisti ed esperti di magia.





## SCINTILLA ELEMENTALE (fuoco)

Elementale minuscolo

Dadi vita: 1D8-2 (2)

Iniziativa: +1

Velocità: 3

Classe Armatura: 15 (+2 taglia, +1 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacco base/lotta: +1/+10

Attacco: Nessuno

Spazio portata: 75 cm./75 cm.

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Incantare; Empatia con la natura;

Immunità alle armi normali

Tiri Salvezza: Tempra -2; Riflessi +4; Volontà 0

Statistiche: For 4; Des 12; Cos 6;

Int 3; Sag 10; Car 14

Abilità: Ascoltare +4; Intrattenere (danza) +8;

Osservare +3

Talenti: -

Ambiente: Fiamme dal calore molto intenso

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Allineamento: Neutrale

## Strategia

Le Scintille, di nessun tipo, attaccano qualsiasi essere vivente. Sono per loro natura schive e solitarie e godono di piaceri per lo più incomprensibili alle razze intelligenti.

## Combattimento

Incantare: Osservare la danza di una scintilla di fuoco, può essere pericoloso, infatti chiunque cada della loro danza ipnotica deve superare un TS su Volontà con CD 13, se fallisce la meraviglia è tale che si può restare ore intenti nella loro contemplazione

Empatia con la natura: Se una scintilla viene uccisa, morendo crea un'onda empatica nel raggio di circa un centinaio di metri, qualsiasi creatura naturale appartenente all'elemento della scintilla che avverta tale comunicazione, attacca immediatamente il colpevole. Talvolta è possibile che l'assassino sia infastidito da piccole ed innocue creature, ma se si è sfortunati, tale richiamo può allertare anche mostri molto grossi e pericolosi.

## Tesoro

Nessuno, ma l'essenza di queste creature è molto ricercata da alchimisti ed esperti di magia.

## SCINTILLA ELEMENTALE (terra)

Elementale minuscolo

Dadi vita: 1D8-1 (3)

Iniziativa: 0

Velocità: 3

Classe Armatura: 15 (+2 taglia, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacco base/lotta: +1/-9

Attacco: Nessuno

Attacco completo: -

Spazio portata: 75 cm./ 75 cm.

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Ammassarsi; Empatia con la natura;

Immunità alle armi normali; Scorrere sulla terra

Tiri Salvezza: Tempra -1; Riflessi +3; Volontà 0

Statistiche: For 6; Des 10; Cos 8;

Int 3; Sag 10; Car 10

Abilità: Ascoltare (tellurgico) +8

Talenti: -

Ambiente: Profondità del terreno

Organizzazione: Solitario, o ammassi

Grado di Sfida: 2

Allineamento: Neutrale

## Strategia

Le Scintille, di nessun tipo, attaccano qualsiasi essere vivente. Sono per loro natura schive e solitarie e godono di piaceri per lo più incomprensibili alle razze intelligenti.

## Combattimento

Ammassarsi:

Empatia con la natura: Se una scintilla viene uccisa, morendo crea un'onda empatica nel raggio di circa un centinaio di metri, qualsiasi creatura naturale appartenente all'elemento della scintilla che avverta tale comunicazione, attacca immediatamente il colpevole. Talvolta è possibile che l'assassino sia infastidito da piccole ed innocue creature, ma se si è sfortunati, tale richiamo può allertare anche mostri molto grossi e pericolosi.

Scorrere sulla terra: una scintilla di terra può scorrere attraverso pietra, terriccio, o qualsiasi altro tipo di terreno, tranne il metallo con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, né produce rumori, o qualsivoglia segno della sua presenza. Un incantesimo "muovere il terreno" lanciato su un'area che contiene una scintilla di terra impegnato a scavare, scaglia l'elementale





indietro di 9m, stordendo la creatura per un round, a meno che non superi con successo un TS su Tempra con CD 15.

#### Tesoro

Nessuno, ma l'essenza di queste creature è molto ricercata da alchimisti ed esperti di magia.

piccole ed innocue creature, ma se si è sfortunati, tale richiamo po' allertare anche mostri molto grossi e pericolosi.

#### Tesoro

Nessuno, ma l'essenza di queste creature è molto ricercata da alchimisti ed esperti di magia.

### SCINTILLA ELEMENTALE (aria)

Elementale minuscolo

Dadi vita: 1D8-2 (2)

Iniziativa: +3

Velocità: Volare 24

Classe Armatura: 15 (+2 taglia, +3 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 12

Attacco base/lotta: +1/-10

Attacco: Nessuno

Attacco completo: -

Spazio portata: 75 cm./75 cm.

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Invisibilità; Empatia con la natura;

Immunità alle armi normali

Tiri Salvezza: Tempra -2; Riflessi +5; Volontà +0

Statistiche: For 4; Des 16; Cos 6;

Int 3; Sag 10; Car 10

Abilità:

Talenti:

Ambiente: Qualsiasi con aria

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Allineamento: Neutrale

#### Strategia

Le Scintille, di nessun tipo, attaccano qualsiasi essere vivente. Sono per loro natura schive e solitarie e godono di piaceri per lo più incomprensibili alle razze intelligenti.

Invisibilità: come da omonimo incantesimo, ma sempre attivo.

Empatia con la natura: Se una scintilla viene uccisa, morendo crea un'onda empatica nel raggio di circa un centinaio di metri, qualsiasi creatura naturale appartenente all'elemento della scintilla che avverta tale comunicazione, attacca immediatamente il colpevole. Talvolta è possibile che l'assassino sia infastidito da





## SPIRITO DEL DESERTO

Elementale (dimensione variabile)

Dadi vita: 6D8+12 (41)

Iniziativa: +6

Velocità: Volare 27

Classe Armatura: 16 (+6 Des), contatto 16, colto alla sprovvista 10

Attacco base/lotta: +6/+7

Attacco: colpo d'aria +12 (2D4+1)

Attacco completo: colpo d'aria +12/+7 (2D4+1)

Spazio portata: 3 m./3 m. (colpo d'aria 4,5 m)

Attacchi speciali: Soffocamento; Allargarsi;

Capacità Magiche

Qualità speciali: Immunità armi normali; RM 18; Dispersione; Guarigione rapida 1; Resistenza al fuoco 5; Eludere; Mimetismo desertico; Percezione cieca 18m, Trattati degli elementali

Tiri Salvezza: Tempra +4; Riflessi +10; Volontà +3

Statistiche: For 12; Des 22; Cos 14;

Int 12; Sag 12; Car 14

Abilità: Ascoltare +7; Intrattenere (danza) +12; Cercare +7

Talenti: Iniziativa migliorata; Schivare, Mobilità;

Arma Accurata (applicata al colpo d'aria)

Ambiente: Desertico

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Allineamento: Neutrale

### Strategia

Gli Spiriti del Deserto sono creature sommariamente pacifiche, attaccano solo eventuali aggressori e per lo più se possono evitano ogni scontro non necessario.

### Combattimento

Quando uno Spirito del Deserto attacca una creatura, se questa respira, tanta subito di soffocarla; qualora per qualche ragione il suo attacco non abbia effetto ne verifica la capacità di inseguimento tentando la fuga e se proprio non riesce a disimpegnarsi lo attacca in mischia.

**Soffocamento:** Uno Spirito del Deserto può tentare di entrare nelle vie respiratorie di un nemico e quindi soffocarlo. Per riuscirci deve effettuare un tiro per colpire in combattimento con un bonus di +7 a contatto; il bersaglio può tentare di liberarsi superando un TS su Tempra con CD 18 ogni round, fino a che non riesce a vomitare lo spirito, o muore soffocata. Anche se una vittima di quest'attacco si riuscisse a

liberare, resterebbe stordita per un round ogni round di apnea subito. Uno Spirito del Deserto che viene espulso da un corpo non può usare nuovamente la sua abilità per un'ora.

**Allargarsi:** uno Spirito del Deserto, come azione standard, può aumentare il suo volume per un tempo limitato, assorbendo sabbia e piccole pietre che sono intorno a lui. Perché questa capacità funzioni è necessario che lo Spirito sia in un territorio sassoso, o sabbioso. Come effetto del potere, l'elementale guadagna una taglia, un bonus alla forza di 4 punti, alla costituzione di 2 punti e un bonus alla CA da 1 a 4 (a seconda del tipo di sabbia, o pietre presenti nel territorio in cui il potere è innescato, a giudizio del master).

### Capacità Magiche:

**Dispersione:** come azione standard uno Spirito del Deserto può dissolversi, scomparendo. Tale abilità non uccide lo spirito, ma lo rarefa a tal punto da renderlo intangibile e invisibile a qualsiasi mezzo di indagine meno potente di Visione del Vero. In questo stato l'elementale non subisce danno da alcuna fonte, ma può essere distrutto da un incantesimo di dissolvi magie lanciato nell'area che occupa. Lo Spirito del Deserto può riassumere forma fisica dopo minimo tre round da quando si è disperso.

**Mimetismo desertico:** uno Spirito del Deserto può diventare completamente invisibile se nel proprio habitat naturale. Per mantenere il proprio stato di mimetismo è necessario che non compia azioni di movimento.

### Tesoro

Gli Spiriti del Deserto non posseggono nessun tipo di tesoro, ma alla loro morte diventano una manciata di polvere dorata che ha la capacità magica di consentire la sopravvivenza di una creatura anche nel deserto più caldo ed inospitale. Un solo pizzico della polvere basta per un uomo per un giorno.





## ALBERO IMPALATORE

Non-morto vegetale grande

Dadi vita: 8D12 (57)

Iniziativa: 0

Velocità: 0

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17

Attacco base/lotta: +8/+19

Attacco: ramo affilato +16 (2D8+7, critico x3)

Attacco completo: Speciale

Spazio portata: 3 m./6 m.

Attacchi speciali: Impalamento; Imprigionamento

Qualità speciali: Attrazione Olfattiva; Trattati dei non morti; Trattati dei vegetali;

Percezione cieca 18 m; RD 8/-; RM 16; Immune ai danni da armi contundenti.

Tiri Salvezza: Tempra +6; Riflessi +3; Volontà +3

Statistiche: For 24; Des 10; Cos -;

Int 13; Sag 11; Car 10

Abilità: -

Talenti: Arma Focalizzata (ramo affilato);

Robustezza

Ambiente: Qualsiasi temperato ed isolato

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Allineamento: Malvagio

### Strategia

L'Albero Impalatore attende le proprie vittime, cercando di attirarle con impulsi olfattivi, quando esse giungono a portata le impala. L'unica ragione per cui attende prima di portare i suoi attacchi è la possibilità di colpire un maggior numero di vittime.

### Combattimento

Un Albero Impalatore può attaccare massimo otto bersagli tutt'intorno a sé, ma con un ramo solo per ogni bersaglio. Se uno, o più tiro per colpire falliscono, prima di poter riusare quel ramo affilato, l'Albero Impalatore deve attendere 1D6 round, poiché il ramo deve tornare a sotterrarsi. Ogni attacco dell'Albero Impalatore è considerato a sé ed ha medesimo bonus di attacco.

**Impalamento:** Quando un ramo affilato di un Albero Impalatore colpisce un bersaglio, questo viene sollevato dal suolo se non supera un TS su Riflessi con CD18. Se impalato un bersaglio viene portato in 1D6 round alla base del tronco dell'Albero, subendo automaticamente 2D8 danni da disidratazione. Il

ramo che impala i bersagli inocula inoltre un potente sedativo nelle vittime che devono superare un TS su Tempra con CD 18, o subire un danno alla destrezza di 2D6 punti. Le vittime possono cercare di liberarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 18, o una di Destrezza con CD14.

**Imprigionamento:** Una creatura Impalata che non riesce a liberarsi viene portata lentamente alla base del tronco dell'Albero Impalatore, dove le sue radici lo imprigionano e cominciano a succhiare tutti i liquidi del suo corpo (danni automatici, 2D4 al round). Si tratta di una morte lenta e dolorosa, resa ancor più agghiacciante dal fatto che le vittime subiscono una perdita di un punto di forza al round (automatico), fino a che non giungono a 0, restando completamente incapaci di muoversi, ma comunque vive ed in grado di sentire il dolore. Per liberarsi dall'imprigionamento è necessaria una prova di Artista della Fuga con CD 22, o una prova di Forza con CD 18.

**Attrazione Olfattiva:** L'Albero Impalatore emette un dolciastro odore che si diffonde in un raggio di circa una sessantina di metri intorno al suo tronco, chiunque entri in quest'area deve effettuare un TS su Volontà con CD 14, o essere attratto verso le immediate vicinanze dell'Albero.

**Percezione Cieca:** La percezione cieca dell'Albero Impalatore si applica sia a quanto si muove sul terreno (tranne creature volanti), sia a quello che si muove sottoterra.





## FUOCO DEL CREPUSCOLO

Non-morto minuscolo

Dadi vita: 1D12 (1)

Iniziativa: +5

Velocità: Volare 3

Classe Armatura: 17 (+2 taglia, +5 Des), contatto 17, colto alla sprovista 12

Attacco base/lotta: 0

Attacco: attacco di contatto in mischia +5 (Sogni mortali)

Attacco completo: -

Spazio portata: 75 cm./1,5 m.

Attacchi speciali: Sogni mortali

Qualità speciali: Immunità ai danni fisici e magici

Tiri Salvezza: Tempra -; Riflessi -; Volontà -

Statistiche: For -; Des 20; Cos -; Int -; Sag 10; Car 14

Abilità: Intrattenere (danzare) +8

Talenti: Arma Accurata (tocco)

Ambiente: Necropoli,

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Allineamento: Nessuno

### Strategia

I Fuochi del crepuscolo non sono non morti senzienti, non hanno strategie di combattimento, semplicemente cercano di interagire con chiunque incontrino.

### Combattimento

Distruggere un fuoco del crepuscolo è estremamente semplice, se si sa come fare. Basta rompere l'oggetto a cui è connesso e da cui nasce. Di contro non esiste magia, o arma che possa danneggiarlo, se lo si attacca in maniera diretta. L'incantesimo Visione del Vero mostra un collegamento invisibile fra l'apparizione del Fuoco e l'oggetto a cui è connesso, in alternativa per individuarlo è anche possibile andare per esclusione, sapendo che di solito queste forme di energia negativa sono collegate ad oggetti di particolare rilevanza, storica, religiosa, o locale.

Un Fuoco del Crepuscolo attacca chiunque sia a meno di tre metri da sé, per attivare il proprio potere è sufficiente un attacco di contatto in mischia

Sogni mortali: Un fuoco del Crepuscolo induce Sogni mortali in chiunque entri a contatto con lui. Quando questo accade il bersaglio deve effettuare un TS su Volontà con CD 16 o cadere vittima di un'illusione che gli fa rivivere più e più volte i momenti di catastrofe che sono legati alla morte del luogo in cui il

mostro si è generato. I sogni sono pericolosi, perché annebbiano la mente di coloro che li subiscono facendoli sfasare rispetto al tempo e portandoli ad una lenta morte per inedia. Per risvegliarsi dall'incubo si deve essere bersaglio di un un incantesimo di Dissolvi Magie, o analogo, o di un Rimuovi Maledizioni. Si può anche destare un bersaglio soggetto ai sogni, portandolo ad almeno un centinaio di metri dal luogo di nascita del Fuoco del Crepuscolo.

Tesoro

Nessuno.





## LICH DEI VARCHI

Non-morto medio

Dadi vita: 13D12 (84)

Iniziativa: +1

Velocità: 9

Classe Armatura: 16 (+1 Des, +5 magie ed oggetti magici), contatto 16, colto alla sprovista 15

Attacco base/lotta: +9/+9

Attacco: bastone +2, +11 (1D6+2)

Attacco completo: bastone +2, +11/+6 (1D6+2)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Magia

Qualità speciali: Aura di Disperazione;

RD 15/magico; RM 23; Sfasamento temporale; Trattati dei Non-morti; Pazzia; Immunità al freddo;

Resistenza allo scacciare +4

Tiri Salvezza: Tempra +6; Riflessi +7; Volontà +9

Statistiche: For 10; Des 12; Cos -;

Int 18; Sag 10; Car 10

Abilità: Concentrazione +13; Sapienza magica +17

Talenti: Incantare in combattimento; 2 qualsiasi di Metamagia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo (o con pareti chiuse intorno)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Allineamento: Caotico Malvagio

Avanzamento: Possono essere creati lich dei varchi a partire da maghi ed usufruttori di magia di qualsiasi livello, con conseguenti variazioni nelle magie conosciute, abilità ed oggetti magici.

### Strategia

Un Lich dei Varchi appare in un luogo che necessariamente deve essere stato di recente toccato da potenti magie e collocato in un'area chiusa, lontana da correnti d'aria fresca. Una volta fatta la sua comparsa il Lich resta nello stesso luogo per una manciata di minuti (2D6), per poi scomparire e ricomparire altrove.

### Combattimento

Il Lich dei Varchi attacca qualsiasi forma di vita e spesso se non c'è nessuno devasta gli ambienti in cui si trova insensatamente. Sebbene la sua follia sia totale e completa, quando si trova ad affrontare gruppi agguerriti, affiorano in lui frammenti di ricordi, cosa che gli consente di utilizzare al meglio le sue magie. A differenza dei veri lich, questo non morto non possiede un filatterio e quindi la sua morte coincide con la sua distruzione.

**Magia:** Un Lich dei Varchi è almeno uno stregone, o un mago di 13° livello. La sua lista di incantesimi è determinata dal Master e varia in funzione dello Sfasamento temporale (vedi poi). Nel caso di un mago, un Lich dei Varchi non ha mai il suo grimorio con sé.

**Aura di Disperazione:** A partire dal secondo round di infestazione di un luogo da parte di un Lich dei Varchi, egli comincia a permearlo con un'aura di disperazione che si irradia a partire da lui, fino a coprire un'area massima di una cinquantina di metri di raggio, ad un ritmo di crescita di circa 3 m per round. Chiunque entri nell'area deve superare un TS su Volontà con CD 16 o diventare frastornato per gli echi mentali del dolore e della pazzia presenti.

**Sfasamento Temporale:** Un lich dei Varchi attraversa le soglie del tempo come se fossero una dimensione in cui si sposta erraticamente, questo comporta che rivive fasi della sua esistenza nel passato, presente e futuro in maniera inconsapevole ed imprevedibile. Potrebbe comparire in un luogo con ancora la sua riserva di magie intatta, o con quasi ogni incantesimo consumato, potrebbe avere quando compare incantesimi protettivi addosso (più o meno utili alla situazione) e così via, il tutto a discrezione del master. L'unica costante è che nel momento in cui un Lich dei Varchi compare in un nuovo luogo è al pieno dei propri punti ferita.

**Pazzia:** Un lich dei Varchi soffre un costante stato di completa scarsa lucidità mentale, alimentata dal dolore che non lo abbandona mai. Questa pazzia oltre ad essere motivazione del suo comportamento distruttivo, comporta reazioni non prevedibili e insensate, che rendono ulteriormente difficile combattere contro questo tipo di non morto, che potrebbe non esitare un istante a lanciare ai propri piedi un incantesimo di Palla di Fuoco, subendone insieme ai suoi nemici ogni conseguenza.

**Resistenza allo Scacciare:** se un Lich dei Varchi viene scacciato con successo semplicemente abbandona la zona che occupa prematuramente, per comparire altrove.

### Tesoro

Distruggere un lich dei varchi è impresa non da poco, non tanto per la sua potenza, ma per il breve ed erratico momento in cui è possibile farlo. Tuttavia riuscirci comporta accedere al suo arsenale di oggetti magici che resta al suolo al momento della sua distruzione. La creazione di questo insieme di oggetti è da considerarsi come quelli posseduti da un mago di 2 livelli superiore ai DV del non-morto.





## PERDUTO

Non-morto medio

Dadi vita: 5D12 (38)

Iniziativa: +1

Velocità: 9

Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14

Attacco base/lotta: +5/+8

Attacco: Tocco consumante +9  
(1D6+Speciale a tocco)

Attacco completo: Tocco consumante +9  
(1D6+Speciale, a toco)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Tocco Consumante; Capacità magiche; Seguire tracce

Qualità speciali: Tratti dei non morti, Immunità al freddo; RD 5/magico; Immunità al freddo

Tiri Salvezza: Tempra +2; Riflessi +3; Volontà +6

Statistiche: For 17; Des 13; Cos -;

Int 11; Sag 15; Car 11

Abilità: Ascoltare +5; Osservare +5; Muoversi Silenziosamente +6; Sopravvivenza (solo nel territorio dove si crea) +7

Talenti: Arma focalizzata (Tocco consumante);

Schivare

Ambiente: Qualsiasi desolato e lontano dai centri abitati

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Allineamento: Malvagio

### Strategia

I Perduti si aggirano costantemente alla ricerca di vivi. Attaccano con inestinguibile sete di sangue, ma non stupidamente, sfruttano l'oscurità e cercano di eliminare i gruppi numerosi, dividendoli e uccidendoli uno alla volta. On si ritirano comunque mai e combattono fino a quando la loro non vita è estinta, sperando così di poter trovare la pace.

### Combattimento

I perduti attaccano col proprio tocco, una volta che esso ha avuto effetto si dedicano ad un altro bersaglio, fino a che tutti i nemici non sono incapacitati, quindi uccidono tutti quanti.

Tocco Consumante: Il tocco consumante di un Perduto causa un dolore lancinante che impedisce di parlare e causa la cecità, se non viene superato un TS su Tempra con CD 13. L'effetto dura 2D4 round, du-

rante i quali ogni ulteriore danno provocato dal tocco del Perduto causa doppi danni.

Capacità magiche: Un perduto può usare le seguenti capacità magiche come azione standard: tre volte al giorno Infliggi Ferite Leggere (usato anche come cura per il caduto stesso); a volontà Luci Danzanti; tre volte al giorno Suono Fantasma.

Tesoro

Standard





## STRAZIATORE

Non morto medio

Dadi vita: 4D12 (28)

Iniziativa: +2

Velocità: 9

Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacco base/lotta: +2/+5

Attacco: morso +6 (1D8+3), o arma (a seconda +3)

Attacco completo: morso +6 (1D8+3), o arma (a seconda +3)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Assimilazione

Qualità speciali: Trattati dei non-morti

Tiri Salvezza: Tempra +1; Riflessi +3; Volontà +4

Statistiche: For 16; Des 14; Cos -;

Int 13; Sag 11; Car 10

Abilità: Speciale

Talenti: Arma focalizzata (morso); Robustezza; Speciale

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4 (o a seconda delle competenze acquisite)

Allineamento: Malvagio

Avanzamento: Gli Straziatori non possono acquisire livelli, o aumentare i propri DV, ma quelli che riescono a sopravvivere abbastanza diventano delle vere e proprie miniere di informazioni e sapere e riescono anche ad aumentare i loro requisiti mentali dall'esperienza (il master determina a seconda dell'anzianità di quanto e quali).

## Strategia

Gli Straziatori sono dotati di una istintiva furberia, cercano di attaccare bersagli isolati dall'aspetto interessante, sperando che dalla loro consumazione derivino buone possibilità di aumentare la propria conoscenza, le proprie doti combattive e acquisire informazioni utili per colpire altri bersagli.

## Combattimento

Uno Straziatore attacca col morso le sue vittime squarciandone la carne e bevendone il sangue, se però ha acquisito doti militari specifiche ed ha un'arma, sceglie come combattere.

Assimilazione: quando uno Straziatore uccide e mangia un nemico può scegliere di rubargli un singolo talento da lui posseduto, o acquisire un bonus pari

a +2 su una capacità che egli aveva; oltre a questo il non morto riesce a recuperare vaghi ricordi dalla sua vittima, che poi può usare nella maniera che meglio crede. Inoltre dalla consumazione di una vittima uno Straziatore guadagna 2 punti ferita momentanei, che non potranno essere recuperati, se persi.

## Tesoro

A seconda delle vittime consumate, di base nessuno.





## INCUBO DI TENEBRE

Esterno medio

Dadi vita: 7D8+21 (51)

Iniziativa: +9

Velocità: Volare 18

Classe Armatura: 22 (+5 Des, +7 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 17

Attacco base/lotta: +7/+10

Attacco: artiglio +10 (2D6+3)

Attacco completo: 2 artigli +10 (2D6+3), morso +8 (1D8+3)

Spazio portata: 1,5 m./3 m.

Attacchi speciali: Tocco debilitante; Qualità magiche

Qualità speciali: Paura terrificante; Trattati degli esterni; RD 10/magico

Tiri Salvezza: Tempra +7; Riflessi +9; Volontà +4

Statistiche: For 16; Des 20; Cos 16;

Int 13; Sag 10; Car 10

Abilità: Ascoltare +6; Muoversi silenziosamente +15;

Nascondersi +15; Osservare +6

Talenti: Iniziativa Migliorata; Multiattacco

Ambiente: Urbano, o sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Allineamento: Neutrale Malvagio

Avanzamento: Gli Incubi di Tenebra possono essere più deboli, o più forti della loro versione base, a seconda del tipo di incubo che li genera. Se è stato usato l'incantesimo Incubo, il mostro generato avrà doppi dadi vita.

### Strategia

Gli Incubi di Tenebra attaccano dalle ombre dei vicoli, nelle radure di notte ed in qualsiasi punto nel quale possono nascondersi in ombre fitte.

### Combattimento

Gli Incubi di Tenebre si lanciano sulle proprie vittime cercando di colpirle di sorpresa e bloccarle con la loro paura terrificante, se non riescono in breve tempo ad eliminarle, fuggono cercando un'occasione migliore.

Un nemico ucciso da un Incubo di Tenebre viene completamente consumato e scompare nel piano dell'ombra.

Tocco Debilitante: Ogni attacco di un Incubo di Tenebre che va a segno causa la perdita al bersaglio di un punto di Forza, se non viene superato un TS contro Tempra con CD 14. Se un bersaglio per queste perdite arriva a 0, muore e scompare nel piano

dell'ombra.

Qualità Magiche: un Incubo di Tenebre può creare a volontà una volta per round, uno di questi poteri: Oscurità e Maledizione.

Paura Terrificante: la visione di un Incubo di Tenebre causa l'insorgere di una paura irrazionale e violenta. Se ogni bersaglio che vede a meno di 9 metri di distanza un Incubo non supera un TS contro Volontà con CD 15, resta paralizzato per il terrore per 1D4 round.

Tesoro

Nessuno.





## MEZZ'OMBRA

Esterno umanoide medio

Dadi vita: 7D6+18 (51)

Iniziativa: +9

Velocità: 15, in forma d'ombra 45

Classe Armatura: 26 (+5 Des, Anello +3, +8 naturale), contatto 18, colto alla sprovista 21

Attacco base/lotta: +5/+8

Attacco: +13 in mischia (1D6+6, Spada Corta+3 Stilla di Tenebre, avvelena a tocco, CD15, 1D6 Forza iniziale e secondario)

Attacco completo: +13 in mischia (1D6+6, Spada Corta+3 Stilla di Tenebre, avvelena a tocco, CD15, 1D6 Forza iniziale e secondario)

Spazio portata: 3 m./1,5 m. (3 m. col morso)

Attacchi speciali: Attacco Furtivo (5D6); Magia; Persuasione

Qualità speciali: Mutaforma; Scurovisione illimitata; Forma Ombrosa; Sfasamento;

Percepire Trappole +2

Tiri Salvezza: Tempra +8; Riflessi +13; Volontà +11 (le Mezz'ombre ottengono un bonus sui TS su Volontà di +4)

Statistiche: For 16; Des 21; Cos 14;

Int 16; Sag 14; Car 14

Abilità: Artista della fuga +3, Ascoltare +11, Camuffare +11, Cercare +8, Diplomazia +6, Disattivare Congegni +8, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +8, Percepire Intenzioni +9, Raggiungere +11, Utilizzare Oggetti Magici +11 Valutare +6

Talenti: Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Arma Accurata

Ambiente: Qualsiasi e Piano dell'Ombra

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Allineamento: Neutrale Malvagio

Proprietà: Anello di Protezione Massima +3 (sia CA, che TS, viene tenuto non al dito, ma al collo), 3 pozioni di guarigione (3D8+5), Spada corta +3 Stilla di Tenebra

Avanzamento: Le Mezz'Ombre sono una razza intelligente che può prendere livelli in qualsiasi classe, eccettuate quelle sacerdotali.

Con l'avanzamento dei livelli anche i poteri connessi all'ombra aumentano e si intensificano, per necessità di spazio vengono qui riportati, a titolo di esempio, i dati di una mezz'ombra assassina.

Tutte le mezz'ombre che compaiono nelle No Lands sono almeno di 7° livello. Per ulteriori dettagli riguardo alla razza ed i suoi poteri, sarà più avanti pubblicato un manuale specifico.

### Strategia

Le mezz'ombre sono una razza intelligente, cauta e molto attenta alla cura dei dettagli dei propri piani. Per loro è molto più importante non apparire, che combattere. Intervengono solo quando sono certi che con azioni mirate potranno ottenere un risultato importante ed anche in quei casi se possono lo fanno per interposta persona.

### Combattimento

Le Mezz'ombre combattono in maniera disciplinata, cercando innanzi tutto di avere a portata una via di fuga. Usano la propria magia e poi entrano in corpo a corpo, sfruttano la propria capacità di creare globi di oscurità, per nascondersi e restano allerta ed attente fino alla completa eliminazione dei propri bersagli. Non hanno pietà, non sono inclini a conversazioni e non rivelano nulla delle proprie intenzioni. Se in qualsiasi momento hanno l'impressione che potrebbero avere la peggio, fuggono senza pensarci due volte.

**Incantesimi:** Una mezz'ombra ladro può creare globi di buio del raggio di 6 metri a volontà come azione gratuita, inoltre con un'azione standard può levitare e cercare di Dissolvere Magie una volta al giorno, come un mago di V° livello.

**Persuasione:** Tramite questo attacco mentale, la mezz'ombra può alterare un ricordo o un'opinione riguardo ad un argomento specifico di un bersaglio che, se fallisce il TS su volontà con CD 19, non si accorge di nulla. La capacità è così subdola e potente, che anche in caso di insuccesso è possibile rendersi conto del tentativo solo superando una prova su saggezza con CD 15. Questa abilità è applicabile dalla mezz'ombra con un'azione standard solo una volta alla settimana ed i suoi effetti sono permanenti.

**Mutaforma:** La Mezz'Ombra può mutare il suo aspetto con un'azione standard in quello di un qualsivoglia umanoide medio di cui abbia potuto osservare bene i tratti. La trasformazione avviene in un turno completo. Qualsiasi capacità e potere in grado di smascherare le illusioni non si rivela utile al fine di scoprire la





trasformazione di una Mezz'Ombra.

**Scurovisione:** La Mezz'Ombra vede al buio come di giorno, senza alcuna limitazione, la sua capacità è in grado di attraversare anche tutti i tipi di buio magici.

**Forma Ombrosa:** La Mezz'Ombra può in qualsiasi momento fondersi nella sua ombra, diventando bidimensionale, molto difficile da individuare in zone poco o per nulla illuminate. In questa forma è in grado di accedere al piano ombroso.

**Sfasamento:** Quest'abilità fa sì che la mezz'ombra non sia esattamente dove sembra, guadagnando un bonus di 2 alla CA ed alla RD. Per attivarla è necessaria un'azione standard, la capacità dura un round per livello della mezz'ombra.

#### Tesoro

Il tesoro di una mezz'ombra comprende sempre oggetti magici utili alla propria missione, quasi mai grandi quantità d'oro e mai informazioni scritte di alcun tipo.





## BACIO

Vegetale magico colossale

Dadi vita: 60D12+1200 (circa 1600 punti ferita)

Iniziativa: 0

Velocità: 0

Classe Armatura: 25 (-8 taglia, +23 naturale), contatto 25, colto alla sprovvista -

Attacco base/lotta: Speciale

Attacco: Speciale

Attacco completo: Speciale

Spazio portata: Speciale

Attacchi speciali: Chiusura mortale

Qualità speciali: RD 20/epico; Tratti dei Vegetali;

Immunità a poteri psionici e incantesimi che influenzano la mente.

Tiri Salvezza: Tempra +45; Riflessi +0; Volontà +0

Statistiche: For -; Des -; Cos 50; Int 2; Sag 10; Car -

Abilità: Percepire\* +20

Talenti:

Ambiente: Foreste tropicali e giungle

Organizzazione: Nessuna

Grado di Sfida: 20 (o nessuno)

Allineamento: Neutrale

### Strategia

Parlare di strategia nel caso dei Baci è abbastanza esagerato. Semplicemente ogni qualche decade si chiudono mangiando ogni cosa è al loro interno.

### Combattimento

Un Bacio è un vegetale immenso grande a volte quanto piccole vallate, sul suo "tessuto" crescono ogni sorta di piante, fanno la tana moltissimi animali e crescono deliziosi frutti che attirano le volte piccole comunità di razze semi-intelligenti che scompaiono quando il mostro decide di raccogliere i frutti cresciutigli in grembo.

**Chiusura Mortale:** Un Bacio quando si chiude solleva di forza ogni cosa i suoi immensi petali contengano e lo inghiotte nel suo lungo ed acidissimo apparato digerente. Ogni essere vivente che si trovi al suo interno deve effettuare un TS su Tempra ogni round dal momento in cui è stato inghiottito con CD 20, o morire. Creature volanti, che si trovano fortuitamente sul bordo dell'essere durante la chiusura possono effettuare un Ts su Riflessi con CD 20, per evitare di essere inghiottiti. Un essere vivente inghiottito che superi il TS su tempra, può agire nei limiti di una mobilità molto limitata, come se fosse intralciato.

### Tesoro

Nel raro caso nel quale si riesca ad uccidere un Bacio si potranno trovare (spendendo molto tempo nella bonifica), molte cose nel suo lungo apparato digerente, che è una mastodontica radice che può essere lunga anche oltre un chilometro e larga un centinaio di metri. Il Master valuterà le dimensioni dello specifico esemplare a seconda della sua età e della zona che copriva.





## GOBLIN

Umanoide piccolo

Dadi vita: 1D8 (5)

Iniziativa: +2

Velocità: 6

Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +2 Des, +1 corazza di stracci), contatto 13, colto alla sprovvista 12

Attacco base/lotta: +1/-4

Attacco: Lancia piccola +0 (1D4-1), o fionda +3 (1D4-1)

Attacco completo: Lancia piccola +0 (1D4-1), o fionda +3 (1D4-1)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Attacco di massa

Qualità speciali: -

Tiri Salvezza: Tempra 0; Riflessi +4; Volontà -1

Statistiche: For 8; Des 14; Cos 10; Int 6; Sag 8; Car 6

Abilità: Ascoltare +3; Muoversi Silenziosamente +4;

Nascondersi +4; Osservare +3

Talenti: Allerta

Ambiente: Qualsiasi temperato, Sotterranei

Organizzazione: Tribale, Sciami di 40-50 combattenti

Grado di Sfida: 1/2

Allineamento: Neutrale Malvagio

Avanzamento: I Goblin possono diventare avventurieri, seguendo le debite regole.

## Strategia

I Goblin non sono combattenti abili, o forti, ma sono tenaci, crudeli e scaltri. Attaccano in bande numerose prede solitarie, o piccoli gruppi e non si limitano ad uccidere, ma mutilano e talvolta mangiano le loro prede. Posti di fronte a molteplici nemici, i Goblin fuggono senza ritegno di solito azzoppando i più lenti fra loro per dare carne da macello ai loro inseguitori.

## Combattimento

Attacco di Massa: se i goblin attaccano avversari di taglia media e sono in proporzione di almeno 10 a 1, rispetto ai nemici, possono coordinarsi per effettuare un attacco di mischia di gruppo. Si tira un solo tiro per colpire con bonus pari a 1 per ogni nemico oltre il decimo che attacca un singolo bersaglio. Se l'avversario viene colpito si considera atterrato ed immobilizzato e subisce automaticamente danni per 1D8 più tante ferite quanto è il bonus per colpire. Liberarsi da questi ammassi di mostri è difficile, infatti è necessario superare una prova di forza con CD 10+bonus per colpire dell'attacco di massa.

## Tesoro

Metà dello standard. Raramente i Goblin posseggono poco più che un'arma e le armature di stracci che li coprono, ma spesso è possibile trovargli addosso macabri trofei delle vittime che hanno ucciso.





## KOBOLDO

Umanoide piccolo

Dadi vita: 1D8 (4)

Iniziativa: 0

Velocità: 6, Arrampicarsi 3

Classe Armatura: 13 (+1 taglia, +2 Armatura di Cuoio), contatto 11, colto alla sprovvista 13

Attacco base/lotta: +1/-4

Attacco: Spada corta piccola +0 (1D4-1), o fionda +1 (1D3-1)

Attacco completo: Spada corta piccola +0 (1D4-1), o fionda +1 (1D3-1)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Imboscata

Qualità speciali: Scurovisione 18m; Disporre trappole; Istinto di Salvezza.

Tiri Salvezza: Tempa +2; Riflessi 0; Volontà -1

Statistiche: For 8; Des 10; Cos 10; Int 8; Sag 8; Car 10

Abilità: Ascoltare +4; Muoversi silenziosamente +5;

Nascondersi +5; Osservare +3; Sopravvivenza +3;

Scalare +7

Talenti: Allerta

Ambiente: Folte foreste, giungle, ambienti pre-montani

Organizzazione: Tribale, 150-200 koboldi minimo per avamposto

Grado di Sfida: 1/2

Allineamento: Neutrale, tendente al malvagio

Avanzamento: I Koboldi, in quanto razza intelligente, possono acquisire livelli di classe secondo le regole standard.

### Strategia

I Koboldi attaccano qualsiasi cosa sia più piccola di loro, isolata o ferita. Si spaventano facilmente e sono molto superstiziosi. A seconda del rapporto gerarchico che un singolo Koboldo ha all'interno della sua tribù, viene posizionato più o meno lontano dalla prima fila di combattimento.

### Combattimento

I Koboldi attaccano all'improvviso e se riescono da posizione vantaggiosa e nascosta, se non vincono immediatamente, si danno alla fuga. I loro avamposti sono sempre gremiti di trappole e solo i membri abbastanza importanti della loro società le conoscono tutte, cosa che rende molto efficace la separazione delle caste.

**Imboscata:** I Koboldi usano la propria capacità di nascondersi e la conoscenza del territorio per tendere imboscate ad animali ed eventuali passanti. Se le loro prede non si accorgono di nullai koboldi possono effettuare i loro primi attacchi con un bonus di Spada corta piccola +0 (1D4-1), o fionda +1 (1D3-1)4 ai tiri per colpire, grazie ad ingegnosi schemi di attacco incrociato. Questa capacità è applicabile solo a gruppi di almeno 20 koboldi.

**Disporre Trappole:** La casta dei costruttori dei Koboldi è in grado di disporre ingegnose trappole che infliggono a chiunque vi incappi 2D4 danni, se non viene superato un TS su Riflessi con CD 14.

**Istinto di Sopravvivenza:** Un Koboldo sente la forza del nemico appena questo effettua un'azione. Qualora un avversario abbia più di 4 dadi vita, il Koboldo capisce di essere spacciato e tenta quindi di darsi alla fuga.

Tesoro

Standard





## NARLAAS

Umanoide piccolo

Dadi vita: 2D8 (11)

Iniziativa: +7

Velocità: 9

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13

Attacco base/lotta: +2/-2

Attacco: artiglio +3 (1D4+1), o Spada corta +3 (1D6+1)

Attacco completo: 2 artigli +3 (1D4+1), morso +1 (2D4+2), o Spada corta +3 (1D6+1)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Furia, Attacco in Branco

Qualità speciali: Infravisione 18m

Tiri Salvezza: Tempra +3; Riflessi +4; Volontà +1

Statistiche: For 12; Des 16; Cos 10;

Int 12; Sag 10; Car 12

Abilità: Ascoltare +7; Cercare +4; Muoversi Silenziosamente +4; Nascondersi +8; Osservare +4; Sopravvivenza +6

Talenti: Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Allerta

Ambiente: Giungla

Organizzazione: Branchi (2-8 elementi)

Grado di Sfida: 2

Allineamento: Neutrale

Avanzamento: I Narlaas in quanto esseri intelligenti possono acquisire livelli di classe secondo le regole standard.

### Strategia

I Narlaas sono cacciatori agguerriti ed aggressivi che non si lasciano sfuggire una preda e non fanno mai l'errore di cacciare qualcosa che è irragionevole pensare possano abbattere. Spesso utilizzano schemi e strategie per dare la caccia a prede che richiedano la forza di più Narlaas congiunti.

### Combattimento

I Narlaas combattono con incredibile ferocia e se messi alle strette diventano delle vere e proprie Furie, per tale ragione sono spesso evitati anche dai predatori che potrebbero minacciarli.

Furia: Un Narlaas che viene ferito in uno scontro, o capisce di essere attaccato cade in uno stato di frenesia, ottenendo un bonus di 4 alla forza ed alla costituzione e un malus di 2 alla CA. Tale stato persiste fino alla fine dello scontro, imponendo poi al mostro un periodo di assoluto riposo equivalente al doppio della

durata del combattimento.

Attacco in Branco: Gruppi di almeno 4 Narlaas possono attaccare un singolo bersaglio cacciando in branco, questo permette loro di ottenere un reciproco bonus di 2 ai tiri per colpire. Tale bonus è perso se uno dei Narlaas impegnato nello scontro viene ucciso.

Tesoro

Standard





## RHAKAAS

Umanoide Mostruosi

Dadi vita: 6D8+18 (47)

Iniziativa: +5

Velocità: 9, Nuotare 3

Classe Armatura: 21 (+5 Des, +6 naturale ed eventuale armatura), contatto 15, colto alla

sprovvista 16

Attacco base/lotta: +6/+9

Attacco: Arma incantata +1 (Scimitarra) +12 (1D6+3, critico 18-20/x2)

Attacco completo: Arma incantata +1 (Scimitarra) +12/+7 (1D6+3, critico 18-20/x2)

Spazio portata: 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Individuazione dei Pensieri; Incantesimi, Stile impareggiabile

Qualità speciali: Scurovisione 27m; Immuni agli incantesimi dal 1° al 4° livello; RD 10/bene.

Tiri Salvezza: Tempra +8; Riflessi +10; Volontà +8

Statistiche: For 16; Des 20; Cos 16;

Int 18; Sag 16; Car 16

Abilità: Ascoltare +8; Concentrazione +11;

Diplomazia +5; Intimidire +6; Conoscenza (piani)

+9; Conoscenza (arcano) +9; Conoscenza (natura)

+9; Osservare +7; Percepire Intenzioni +6;

Raggirare +10; Sapienza Magica +9; Valutare +6; Utilizzare oggetti magici +6

Talenti: Allerta, Incantare in combattimento, Arma accurata (applicabile alla scimitarra, o qualsiasi lama anche senza prerequisiti), Maestria

Ambiente: Giungle

Organizzazione: Patriarcale, o Solitario

Grado di Sfida: 9

Allineamento: Malvagio qualsiasi

Avanzamento: Tutti i Rhakaas hanno livelli da guerriero, sacerdote, o mago. A seconda del potere e della casta possono raggiungere anche livelli ragguardevoli. I dati riportati sopra vanno applicati solo ai più comuni combattenti. I Rhakaas più potenti hanno ulteriori poteri e capacità innate.

### Strategia

I Rhakaas dominano Aspersia, non hanno nessun nemico naturale e cacciano ed uccidono solo per tenersi alleati ed in forze. La loro società ricca ed opulenta vive in città magnificenti, protette da incantesimi e potenti guardiani evocati dalle gerarchie ecclesiastiche.

### Combattimento

I Rhakaas attaccano quasi sempre in corpo a corpo, sfoggiando la loro maestria come guerrieri e trovando noioso abbattere le loro prede con l'efficace, ma troppo sbrigativa magia. Se messi in difficoltà si teletrasportano via, o fanno ricorso alle proprie abilità magiche.

Individuazione dei Pensieri: Un Rhakaas percepisce le forme di intelligenza in un raggio di 30 metri circa intorno a sé. Oltre a determinarne la posizione, l'abilità determina anche il tipo di intelligenza ed il suo sviluppo.

Incantesimi: Ogni Rhakaas è un esperto di magia di 5° livello, inoltre è in grado di lanciare a volontà le seguenti magie: teletrasporto (solo presso la propria città); Individuazione del magico, Lettura del magico, Luci danzanti, Luce, Ipnosi, Identificare, Dissolvi Magie.

Stile Impareggiabile: Ogni Rhakaas che porti a segno un colpo critico con la sua arma preferita, ha immediatamente diritto a portare un altro colpo contro il medesimo avversario col medesimo bonus di attacco.

### Tesoro

I Rhakaas sono quasi eterni, la loro vita dura secoli e secoli, ognuno di loro possiede quindi immense ricchezze, comprensive di oggetti magici e proprietà. Il Master deve determinare i beni di ognuna di queste creature singolarmente e con attenzione, poiché il loro personale arsenale magico può cambiare anche molto l'esito di uno scontro.





## LEGAL INFORMATION

No Lands Productions intention is to open up as much of this work content as possible to be used as Open Game Content (OGC), while maintaining Product Identity (PI) to all aspects of the No Lands Productions intellectual property. Publishers who wish to use the OGC materials from this work are encouraged to contact us through our [www.nolandscomics.com](http://www.nolandscomics.com) page if they have any questions or concerns about reproducing material from this work in other OGL works. No Lands Productions would appreciate anyone using OGC material from this work in other OGL works to kindly reference the No Lands Productions website, including its URL, as the source of that material within the text of their work. Open Game Content may only be used under and in accordance with the terms of the OGL as fully set forth here below.

## OPEN GAME LICENSE

This work is being released using the Open Gaming License Version 1.0a (OGL) and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document ("SRD") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

## DESIGNATION OF OPEN CONTENT

This license explicitly covers the text appearing in the document. No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission of No Lands Productions.

## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The following items are hereby designated as Product Identity, in accordance with and as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content:

Any and all the following names: Lie, No Lands, Aartha, Korns, Nort-Tilank, Marmooriani, Mezz'Ombra, Belve dei Rovi, Imp della Visione, Ammasso Tentacolare, Palfray; and

All artwork, logos, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, and poses, except such elements that already appear in the d20 System Reference Document and are already OGC by virtue of appearing there; and

Any elements of any No Lands Productions setting, including but not limited to capitalized names, organization names, faction names, project names, code names, characters, gadgets, historic events, and organizations; any and all stories, storylines, plots, thematic elements, documents within the game world, quotes from characters or documents, and dialogue; and

Any and all No Lands Productions logos and identifying marks and trade dress, including all product names, product line names, cover design, and lay out.

The above Product Identity is not Open Game Content.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

## OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product



Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

#### END OF LICENSE

All contents of this release, regardless of designation, are copyrighted year 2015 by No Lands Productions. All rights reserved. Reproduction or use without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of review of use consistent with the limited license above.

#### DISCLAIMER

This work may contain mature content and may not be suited for everyone, reader and parental discretion is advised. Material includes, but not exclusive to violence, death and general use of supernatural themes. Your individual play experience may vary wildly and the authors have no control on the actions of individual players or interpersonal relations within your own social circle.

Any likeness of any person, character, business, corporation or location that belongs to anyone/anything past, present or future is strictly coincidental, and is not intended to challenge any other copyright, trademark or idea. This work is a fictional roleplaying setting and is not meant to resemble, portray or document the real world.

# A NEVER-ENDING JOURNEY INTO EPICNESS.



**ENTRA NELLE NO LANDS  
E NON PERDERE  
TUTTE LE USCITE DEI  
NOSTRI FUMETTI SU  
NOLANDSCOMICS.COM**

